L'Appel de Cthulhu 7e édition

MURMURES PAR-DELÀ LES SONGES

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Murmures par-delà les Songes



par Eric Dedalus, Eric Dubourg,
Raphaël et Alicia Hamimi, Tristan Lhomme et Cyril Puig

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

Écriture : Éric Dedalus, Éric Dubourg, Raphaël & Alicia Hamimi, Tristan Lhomme, Cyril Puig
Relectures : Laurence Besançon & Elise Lemai
Merci à nos souscripteurs pour leur relecture bénévole sur cet ouvrage.
Illustration de couverture : Loïc Muzy
Illustration intérieures : Claire Delépée, Marius Gandzel, Loïc Muzy
Illustrations des cartes : Olivier Sanfilippo et Loïc Muzy
Mise en page : Vincent Hanrion
Dirigé par : Lisette Hanrion

LE TRÉSOR DES DOGES
par Éric Dubourg

LE VICE ET LA VERTU
LA MALÉDICTION DE LENG
par Cyril Puig

ENTRE DEUX RÊVES
par Raphaël & Alicia Hamimi

RÊVE D'ANTAN
LA VAPEUR DES SOUPIRS
LA MORTE ET LE CHEVALIER
par Tristan Lhomme

L'ONIROGRAPHE
par Éric Dedalus

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-37374-014-1 • Édition et dépôt légal : avril 2017

Table des matières

Le Trésor des doges

Éric Dubourg



Où les investigateurs sont les témoins de trésors d'un passé lointain, à Venise puis dans les Contrées du Rêve, de Céléphaïs à Inquanok.





Fiche résumé

En quelques mots…

Venise, années 1920. Une nouvelle galerie d'art présentant les trésors des anciens doges vient d'ouvrir pour le public averti venu de toute l'Europe et même d'Amérique. Après la visite de la galerie, les investigateurs assistent à une soirée spéciale avec une vente aux enchères, où ils font face à des enchérisseurs déterminés. Ils apprennent peu après l'importance de certains objets vendus, dont un pendentif ayant appartenu au doge Enrico Dandolo, connu pour avoir participé au siège de Constantinople de 1204.

Dès le lendemain, ils apprennent par les journaux le vol spectaculaire de ce même pendentif par d'étranges créatures ailées (en réalité des maigres bêtes de la nuit), ce qui les pousse à effectuer une enquête à Venise puis dans la lagune, à la recherche de l'ancien monastère décrit dans un manuscrit censé avoir été rédigé par un proche de Dandolo. Grâce aux différents témoignages recueillis, dans la villa de Torcello de Ludwig von Hofler et grâce à l'intercession du professeur William Harcourt, ils réussissent à apprendre où sont partis les voleurs : dans les Contrées du Rêve. Ils se rendent à Céléphaïs, où le roi Kuranès s'entretient avec eux. Après une brève enquête sur place, ils repèrent la trace des voleurs, ce qui les conduit au monastère de Yuth, près de Zulan-Thek, éventuellement. Puis à Ilek-Vad avec la rencontre d'un vieux sage. Et enfin à Inquanok, où ils retrouvent celui qui fut le doge Enrico Dandolo et où ils sont confrontés aux voleurs. Ces derniers obéissent aux Seigneurs de Luz qui convoitent le pendentif pour pouvoir faire des incursions dans le monde de l'Éveil. S'ils récupèrent l'objet, ils devront fuir rapidement la cité par crainte d'être pris par les fidèles du Roi Voilé… ou par le duc des Esseintes.

Implication des investigateurs

Les investigateurs peuvent être invités à la galerie d'art par l'intercession de William Harcourt, professeur d'histoire à la retraite, ou par le biais d'Amadéo Versini, le directeur de la galerie qui souhaite voir authentifier certaines pièces avant qu'elles ne soient mises aux enchères. Ou ils peuvent avoir eu connaissance de l'événement suite à la lecture d'une annonce dans les journaux d'art et d'essai de France, d'Italie ou du Royaume-Uni.

Investigation	3/5
Action	2/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Difficulté	Moyenne
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	5 heures
Nombre de joueurs	5
Type de personnages	Tout type

À l'affiche

Amadéo Versini

Nouveau directeur du Palazzo Rezzoniani, Amadéo Versini, un homme érudit ayant étudié à Cambridge, a procédé à la restauration de celui-ci pour un objectif de grande ampleur : accueillir la galerie d'art présentant les trésors des anciens doges, dont certains seront mis en vente.

Duc Jean Floressas des Esseintes

Cet homme de plus de 80 ans (qui n'en paraît que la moitié) s'intéresse beaucoup à l'occultisme, tout en évitant soigneusement les charlatans et les arnaqueurs. Il connaît l'existence des Contrées du Rêve, mais jusqu'à présent il n'a été capable d'explorer que des mondes intimement liés au monde éveillé, comme la Lausanne onirique.

William Harcourt

Ce professeur d'histoire à la retraite originaire de la Cornouailles est un infatigable voyageur, un passionné de la découverte de nouvelles cultures. C'est un homme encore alerte pour son âge (65 ans), un collectionneur d'œuvres d'art les plus rares possibles.

Enjeux et récompenses

- **L'enjeu principal de cette aventure** est de récupérer le pendentif pour éviter qu'il ne soit utilisé par les Seigneurs de Luz.

- **Un second intérêt** serait de retrouver celui qui fut il y a longtemps le doge de Venise Enrico Dandolo et qui vit depuis une éternité un enfer sans nom avec d'autres êtres décharnés sous la domination des Seigneurs de Luz, les tortionnaires et véritables maîtres de la région d'Inquanok.

Ambiance

Investigation sur les canaux de Venise et dans la lagune, découverte de lieux représentatifs des Contrées du Rêve, telle est l'ambiance de cette aventure. La seconde partie est une course-poursuite pour tenter de rattraper Ludwig von Hofler et lui faire renoncer à sa croisade en faveur des Seigneurs de Luz, pour éviter un sinistre destin au Monde de l'Éveil.

À l'affiche (suite)

Kérim Mahtuk

Originaire d'Ankara, Kérim Mahtuk se prétend être un occultiste de grande renommée dans son pays alors qu'il n'est qu'un charlatan et un extorqueur de fonds. Il est immensément riche et certains disent qu'il a acquis sa fortune d'une bien étrange manière. À chacune de ses interventions, il parle avec emphase des liens importants qu'ont entretenus par le passé les Turcs et les Vénitiens.

Luigi Stolzo

Originaire de Milan, Luigi Stolzo est aussi imprévisible qu'il est brillant. Un jour, il peut exprimer le souhait de réaliser un film aux sources du Nil, avec les meilleures actrices du moment, puis le lendemain se passionner pour l'archéologie et l'occultisme. Il peut dépenser des sommes folles pour concrétiser ses rêves d'un jour et les abandonner ensuite.

Ludwig von Hofler

Noble autrichien adepte de l'occulte, Ludwig von Hofler est un cousin distant du baron Léopold von Hofler. Mais à l'inverse de ce dernier, il est tout acquis à la cause du Mythe, et est à la recherche de tout objet qui pourrait accroître ses connaissances et sa puissance. Il se croit le maître alors qu'il n'est qu'un esclave au service des terrifiants Seigneurs de Luz.



Venise, vente aux enchères

mai 1923

Préambule

Venise, mi-mai 1923. L'ancienne Sérénissime république accueille au Palazzo Rezzoniani une exposition consacrée à l'histoire de la ville et présentant les trésors des doges. Il ne s'écoule pas une journée sans son lot de nouveaux arrivants à la gare Santa Lucia, ce qui n'est pas sans poser problème au niveau du logement dans les hôtels notamment (sans parler des tensions assez vives qu'entretiennent les communistes et les fascistes).

Bien que le Palazzo Rezzoniani soit ouvert au public, il faut solliciter une autorisation spéciale auprès du gardien du Palazzo, Nonno Fidele (« grand-père ») ou auprès d'Amadéo Versini (ce dernier peut souvent être trouvé dans un bar d'un campo voisin à déguster quelques boissons locales) pour pouvoir y enter avant l'ouverture de l'exposition.

Tous deux peuvent apprendre aux investigateurs que de prestigieux invités venant de toute l'Europe et même d'Amérique seront présents, parmi lesquels le duc des Esseintes (voir la campagne *Terreur sur l'Orient Express*) Luigi Stolzo, un cinéaste réputé vivant d'ordinaire à New York, et Kérim Mahtuk, un occultiste turc de grand renom.

L'exposition se compose de plusieurs salles décrivant l'histoire de la ville, de sa fondation jusqu'à la déposition du dernier doge par Napoléon en 1797. On peut y admirer de nombreux objets d'art représentatifs de Venise (certains d'entre eux viennent du palais des doges tout proche, d'autres de collections privées de palais vénitiens) : des animaux en verre, des bougeoirs vénitiens, des miroirs, des bustes et têtes, des cadres, des coupes, des sculptures en verre, des vases et amphores, des fresques montrant les grands événements de Venise (beaucoup étant des œuvres du Tintoret et de Véronèse). Les visiteurs peuvent admirer les statues des plus importants doges de Venise parmi les 120 qu'a connus la Sérénissime. Parmi eux se trouvent les doges Orso Participazio (mort en 881), Enrico Dandolo (1105-1204), qui conduisit la IVe croisade jusqu'à Constantinople (voir le scénario Le Croisé Noir dans *Terreur sur l'Orient Express*), Francesco Foscari (1373-1457), représenté agenouillé devant le lion de saint Marc, et enfin Ludovico Manin (1725-1802), le dernier doge.

Seule une salle n'est pas accessible lors de l'exposition, celle où se tiendra la vente aux enchères : la salle du Conseil, située au premier étage, près du clocher.

Le reste de l'exposition est scrupuleusement surveillé par les employés du Palazzo Rezzoniani, pour éviter que des pièces ne soient volées. À toute question des investigateurs et/ou des visiteurs, il est dit que la salle du Conseil (et ses merveilles) sera accessible uniquement sur invitation, le mercredi 16 mai 1923, à 21 heures.



La vente aux enchères

Le soir venu, les employés du Palazzo, tous en uniforme vénitien blanc et noir, introduisent les personnes autorisées (dont les investigateurs) à l'intérieur de la salle du Conseil. On peut y admirer un grand miroir vénitien et, au plafond, une magnifique fresque représentant le doge Enrico Dandolo débarquant du bateau à Constantinople.

Bientôt Amadéo Versini se montre et énonce les règles qui seront adoptées pour la vente aux enchères :

- Il est nécessaire d'attendre la fin de la présentation des objets d'art avant d'enchérir). Toute interruption lors de son déroulement sera dûment punie par l'interdiction de participation.
- Le règlement devra être effectué au plus tard deux mois après la vente, faute de quoi l'objet restera propriété du Palazzo Rezzoniani.

Voici une liste des œuvres les plus importantes (il est de votre liberté d'en proposer d'autres, et/ou de réduire la liste pour parvenir à plus d'efficacité dans la maîtrise de cette aventure) :

- Une fresque représentant un doge aux prises avec des brigands alors que ce dernier sort de l'église San Zaccaria (par un peintre du XIe siècle, le doge représenté est inconnu).
- Le texte de la *promissio ducalis* daté de 1172 (une copie retrouvée récemment), établissant le mode d'élection du doge, imposant une majorité de voix sur un collège restreint de quarante électeurs.
- Une reproduction d'un navire vénitien en miniature avec les armoiries du 31e doge de Venise, Domenico Selvo (dogat de 1071 à 1084), qui par sa victoire face aux Normands de Robert Guiscard obtint d'importants privilèges pour les marchands vénitiens à Constantinople (alors dominée par les Comnènes).
- Le sceau du 35e doge de Venise, Domenico Michele (1117-1130), qui s'opposa avec succès aux Byzantins et obtint en 1126 le rétablissement des privilèges pour les marchands vénitiens à Constantinople (ces privilèges avaient été révoqués en 1122, et il y avait eu l'autorisation pour les Pisans d'avoir un quartier, le libre-échange avec Constantinople et la promesse de dédommagements en cas de rétorsions par les Vénitiens).
- Un pendentif où l'on peut voir une peinture de la Sainte Vierge et qui aurait appartenu au doge Enrico Dandolo (1192-1205).
- Un vase d'or sur lequel a été représentée une fresque où apparaissent saint Marc, saint Georges et saint Nicolas donnant un anneau d'or à un humble pêcheur. Selon la croyance populaire, ils repousseraient une grosse tempête. Cet événement serait survenu le 15 février 1340 et l'anneau aurait ensuite été remis au doge Bartolomeo Gradenigo (53e doge).
- Un tableau représentant Francesco Foscari, le 65e doge (1423-1457).
- Une carte de Venise au XVe siècle, où figurent les six sestieri (rive gauche : Cannaregio, Castello, San Marco ; rive droite : Dorsoduro, San Polo, Santa Croce), auteur inconnu.
- Plusieurs pièces d'or datant du règne du 86e doge, Sebastiano Venier (1577-1578), l'un des architectes de la victoire vénitienne face aux Turcs à Lépante (bataille de 1570), et une peinture du doge par le Tintoret.
- Un témoignage historique de la Sérénissime, par le doge Marco Foscarini le 117e doge (1762-1763), qui s'étend particulièrement sur la carrière d'Andrea Dandolo, le 54e doge (1306-1354), auteur d'une *Chronica per extensum descripta* qui s'achève en 1280 et condamne à l'oubli tous les auteurs qui l'avaient précédé.

La séance se déroule dans un calme relatif, perturbée par quelques incidents autour de la vente de certains objets qui suscitent beaucoup d'intérêt de la part des nombreux acheteurs présents. Vous pouvez en décrire quelques-uns : le duc des Esseintes, Luigi Stolzo (un amateur d'art), Kérim Mahtuk (un Turc exalté parlant des guerres ayant opposé l'Empire ottoman à la Sérénissime) et bien entendu William Harcourt, un ancien professeur d'université à la retraite ayant enseigné à Cambridge et possédant une résidence privée en Cornouailles, tout près de Trevor Towers et d'un petit village nommé Innsmouth.

En voici quelques autres qui pourront être interrogés également par la suite : une vieille femme, Caterina Foscarini, qui souhaite récupérer à prix d'or



des trésors de ses ancêtres qui furent doges, Giovanni Cornaro, qui caresse le vain espoir de restaurer le dogat, ou encore Antonio Donato, qui désire saisir l'occasion de cette vente pour briller et se venger de ses rivaux (peut-être espère-t-il trouver quelques pièces compromettantes ?).

Après la vente aux enchères, la soirée pourrait se poursuivre dans un excellent restaurant de Venise, où William Harcourt pourra évoquer à loisir les œuvres qu'il a pu obtenir, présenter ses regrets pour celles qui lui ont échappé et bien sûr parler de l'histoire de Venise au travers des anecdotes qu'il a pu découvrir, suite à ses recherches sur les œuvres présentées à la vente.

Il évoque en particulier la fresque avec le doge aux prises avec des brigands, un événement qui pourrait s'être produit entre le VIIe et le Xe siècle, et note que dans des ouvrages rares et condamnés par le doge Andrea Dandolo (le 54e doge), il y avait aussi des références étranges à des êtres sortis de l'eau. Dans ces mêmes ouvrages rares, il est précisé que le doge en question pourrait être Orso Participazio (11e doge, de 864 à 881).

Il parle aussi de la *promissio ducalis*, un texte fondateur de la Sérénissime, c'était une rare chance d'avoir un tel manuscrit à portée de main, et la carte de Venise au XVe siècle. Celle-ci mérite d'ailleurs d'être regardée de très près, car elle pourrait conduire à la découverte de trésors oubliés à Venise. S'il s'en est porté acquéreur, il l'étudiera scrupuleusement pour noter les différences et les ressemblances avec une carte actuelle de Venise.

Note de mise en scène

Faites en sorte que la vente soit animée, ne faites pas sentir aux investigateurs que le pendentif du doge Enrico Dandolo est le point clé de la suite du scénario. Chaque œuvre devrait être l'occasion d'accrochages entre différentes personnes, faites-leur remarquer qui gagne au final chaque objet et indiquez-leur que chaque gagnant paye immédiatement sa mise et emporte son gain. Il n'y a pas de gagnant prédéterminé pour les œuvres (c'est à vous de le décider, peut-être qu'un gagnant sera l'un des investigateurs ?), sauf pour le pendentif du doge Enrico Dandolo qui deviendra propriété du Turc Kérim Mahtuk (au grand désespoir de ses rivaux, le duc des Esseintes, Luigi Stolzo, William Harcourt et un inconnu venu sur le tard et que les investigateurs identifieront ensuite sous le nom de Ludwig von Hofler). Faites en sorte que le duc des Esseintes et Luigi Stolzo récupèrent au moins une œuvre d'art chacun, cela pourrait avoir son importance pour la suite.

Il regrette d'avoir dû se contenter d'une ou deux pièces, n'ayant pas les fonds pour tout acheter. Mais son regret majeur est de ne pas avoir réussi à acquérir le pendentif, précieux à plus d'un titre. Sur des manuscrits officiels historiques, il en a pu voir des représentations, mais jusqu'à présent, il croyait que cet objet était perdu corps et biens à Constantinople, où le doge Enrico Dandolo a trouvé la mort.

Il y a quelques semaines, il est tombé, par hasard, sur un vieux parchemin écrit, semble-t-il, par un proche du doge ou par le doge lui-même. L'une de ces deux personnes évoquait la découverte du pendentif dans un monastère en ruine de la lagune (le professeur pense avoir identifié l'île de ce monastère, il pourrait s'agir de Torcello). Cet objet aurait été remis au doge par un vieillard désireux de léguer son plus précieux trésor. En des termes sibyllins, l'auteur du parchemin mentionne que le pendentif est une porte sur l'espoir et le rêve, et qu'il permettrait à son porteur une immortalité de l'esprit (aide de jeu n° 1 – *Le parchemin du doge*).

Anno 1153. C'était lors d'un voyage de retour vers Venise que nous avons rencontré dans la lagune, près d'un monastère consacré à San Giacomo, un vieillard aux portes de la mort. Il se nommait Lorenzo. Enrico Dandolo l'avait rencontré à de multiples reprises par le passé et souhaité le revoir une dernière fois, car il était un juriste estimé de Venise, qui avait sauvé de la mort son fils d'un péril bien plus grand que la mort elle-même.

Comme il désirait plus que tout que son trésor soit en de bonnes mains (un pendentif avec une représentation de la Sainte Vierge), il le remit à celui qui serait le plus sage à l'utiliser, le juge, en lui recommandant de toujours le porter, toujours et en toutes circonstances.

Ainsi fit Enrico Dandolo et ainsi il découvrit un monde d'espoir, de lumières mais aussi d'obscurités, où le meilleur comme le pire étaient présents à leur juste mesure. Plusieurs fois, Enrico voyagea en ce monde, ce qui, dit-on, l'aida lorsqu'il devint ambassadeur à Constantinople puis lorsqu'il fut nommé doge à son tour. Il disait que ses voyages l'aidaient dans la réforme judiciaire qu'il conduisit pour réformer le code civil et que cela lui permit d'affermir son autorité, lorsqu'il prit la tête de la quatrième croisade vers Constantinople.

Aide de jeu n° 1 :
Le parchemin du doge

Aide de jeu n°2 :
Un incendie spectaculaire

Un incendie spectaculaire

C'est tôt le matin que nous avons été informés d'un incendie spectaculaire s'étant produit à l'hôtel Royal Danieli, où étaient descendus de nombreux étrangers ayant fait le déplacement jusqu'au Palazzo Rezzoniani. Selon nos premières informations, deux créatures ailées auraient été vues dans les environs. C'est tout simplement et proprement invraisemblable, les témoins que nous avons pu interroger sur les événements de la nuit avaient bu plus que de raison. Cependant, la question se pose de savoir comment un incendie pareil a pu survenir ; c'est sans doute plus prosaïquement un affrontement mettant en cause des sympathisants communistes et fascistes, comme cela a déjà eu lieu, rappelons-le, à Peana près de Venise, le 27 décembre dernier.

Francesco Albrizzio, du Il Gazzettino

William Harcourt n'en est pas totalement sûr, mais il a émis l'hypothèse que cet objet pourrait être une porte d'entrée vers un univers étrange et fantasmé qui se nommerait les Contrées du Rêve. Il mentionne qu'il a parfois voyagé en ces lieux, découvrant souvent de nouveaux espaces, de nouveaux paysages et de nouvelles personnes. Il émet aussi l'hypothèse que cet objet pourrait guider son porteur actuel vers ses anciens propriétaires, peut-être dans les Contrées vers l'ancien doge Enrico Dandolo, d'où l'intérêt historique certain de rencontrer un témoin direct du siège de Constantinople de 1204. Il indique que cet objet pourrait être fortement utile à un de ses amis qu'il a connu autrefois dans sa jeunesse, Lord Henry Trevor, mort depuis longtemps et pourtant encore bien vivant dans les Contrées sous le nom du roi Kuranès de Céléphaïs. Car il sait que ce dernier souhaitait ardemment revoir le Monde de l'Éveil au moins une fois, cet objet aurait pu l'aider. Aussi, il est regrettable que cet objet ait été acheté par ce Turc, Kérim Mahtuk, mais il n'y a probablement rien à faire.

Enquête à Venise

Pendant la nuit, l'hôtel Royal Danieli (où est descendu, entre autres, Kérim Mahtuk) est la cible d'une attaque violente : des maigres bêtes de la nuit ont été invoquées par un puissant sorcier (Ludwig von Hofler), présent lors de la vente aux enchères, dans le but unique de voler le pendentif. Le matin même, un article paraît dans les journaux de Venise (aide de jeu n° 2 – *Un incendie spectaculaire*), rapportant les événements de la nuit, selon les rares témoins de la scène (des habitués d'un bar, d'un campo, de rares passants).

Le premier réflexe des investigateurs sera peut-être de rencontrer Francesco Albrizzio du *Il Gazzettino*. Celui-ci, un homme apprécié par sa hiérarchie pour sa fougue, son grand talent littéraire et son sens de la repartie, ne pourra guère dire plus (si ce n'est d'indiquer ceux qui ont été blessés lors de l'incendie, tel un riche Turc, Kérim Mahtuk, mais ce dernier, selon lui, ne fait que récolter la haine qu'il a semée auprès des Vénitiens). Il réaffirmera, sans apporter aucune preuve, que c'est sans aucun doute un incendie causé par les communistes ou les fascistes.

Si les investigateurs se rendent sur les lieux, ils pourront voir que l'hôtel a été en partie brûlé. Les suites les plus atteintes sont celles qu'occupaient de riches étrangers (turcs, allemands et américains pour l'essentiel). Les témoins diront avoir vu l'hôtel en flammes et des choses horribles en sortir, ressemblant à des énormes chauves-souris (des maigres bêtes de la nuit), et ils ont cru voir également des flammes bouger (des vampires de feu invoqués).

Il n'est bien entendu pas possible de pénétrer à l'intérieur de l'hôtel, la police, commandée par le lieutenant Marco Veneri (un homme aimant son métier et rigoureux à l'extrême), veille au grain. Mais avec quelques petits billets glissés discrètement aux locaux (mais pas à Marco Veneri, qui prendrait très mal la démarche), les langues pourront se délier facilement. Selon eux, la cible a été précisément les suites qu'occupaient des dignitaires turcs (ces suites ont été totalement dévastées). Parmi eux se compte la grande majorité des victimes, dont Kérim Mahtuk. Il y a eu une vingtaine de victimes, dix morts et dix blessés. Kérim Mahtuk a été transféré dans la matinée à l'hôpital Scuola Grande di San Marco, qui fait face au campo Santi Giovanni e Paulo, l'une des plus grandes places de la ville.

Les investigateurs peuvent effectuer les actions suivantes :

- Aller à l'hôpital pour interroger Kérim Mahtuk sur les événements de la nuit. Après avoir géré les infirmiers, peu enthousiastes à l'idée de laisser les investigateurs accéder aux chambres des blessés, ils apprennent des Turcs que Kérim Mahtuk a reçu tardivement dans la nuit un visiteur, qui a insisté pour racheter au prix fort le pendentif du doge. Mais Kérim Mahtuk a refusé et le ton a monté. L'étranger serait parti en promettant qu'il regretterait rapidement son attitude face à sa proposition très généreuse. S'ils demandent comment était l'inconnu, c'était quelqu'un de très bien habillé, visiblement un Allemand, qui est arrivé en retard à la vente aux enchères, au moment où celle sur le pendentif était close.

- Rencontrer les autres enchérisseurs qui souhaitaient particulièrement obtenir le pendentif, soit le duc Jean Floressas des Esseintes et Luigi Stolzo.

Le duc des Esseintes réside dans une splendide bâtisse du début du XIX[e] siècle située sur la charmante île du Lido. La villa est toute proche à pied de l'arrêt des principaux bateaux qui vont et viennent vers le centre historique de Venise (la place Saint-Marc, le Rialto) et vers les îles (Murano, Burano, Torcello). Elle est comme une petite forteresse crénelée qui veut, par sa décoration raffinée, rappeler les liens entre Venise et l'Orient (ce qui convient tout à fait au duc, qui a longtemps vécu

à Constantinople). Le bâtiment est entouré d'un grand jardin à la végétation luxuriante, où l'on peut profiter d'un moment de repos à l'ombre des lauriers, des palmiers et des bambous.

Selon la relation que peut avoir le duc des Esseintes avec les investigateurs, il peut accepter ou au contraire refuser la rencontre, prétextant une indisponibilité temporaire ou permanente si ceux-ci n'ont pas souhaité accéder à ses exigences dans le chapitre Lausanne de *Terreur sur l'Orient Express*. Mais selon votre humeur, il peut tout de même accepter la rencontre et, à ce moment-là, il y a de fortes chances que cela se termine par un ou deux investigateurs flétris…

Dans le cas contraire, s'il ne connaît pas les investigateurs qui se présentent chez lui, il accepte de les recevoir, par curiosité, car il les a remarqués lors de la vente aux enchères. Alors, des serviteurs silencieux conduisent les investigateurs jusqu'au parc, où le duc est confortablement installé sur des coussins de soie, à fumer un narguilé.

Il écoute patiemment ce que racontent les investigateurs, surtout si cela concerne le pendentif du doge. Mais s'il n'apprécie pas leur attitude, il est fort possible qu'il s'amuse à faire mettre dans leurs verres une poudre de rêve qui leur fera faire d'horribles cauchemars et mettra leur Santé mentale en danger.

Il peut donner les informations suivantes :

- Il y avait un cinquième homme intéressé par le pendentif, un dénommé Ludwig von Hofler, avec lequel il a été en relation par le passé, à Constantinople. Il l'a vu brièvement à la vente aux enchères. Il a le même grain de folie que son grand-père le baron Léopold von Hofler, ce qui pour le duc est quelque chose de très amusant.

- Il pense qu'il s'est installé dans un ancien monastère en ruine qui fut consacré à San Giovanni, quelque part dans les environs de Torcello. S'il avait du temps, il se rendrait lui-même en ces lieux pour récupérer le pendentif.

Si les investigateurs sont dans l'impossibilité de rencontrer le duc des Esseintes, ou s'ils s'en méfient particulièrement, Luigi Stolzo est là pour leur donner quelques informations, en échange de promesses pour le futur (la participation d'un des investigateurs dans sa prochaine production cinématographe). Ce dernier possède une villa dans le quartier du Castello près du quai Riva degli Schiavoni (d'après le nom des esclaves slaves qu'on y vendait) et qui constitue une des plus belles promenades de Venise avec les vues sur l'entrée du Grand Canal, le canal de la Giudecca et l'île de San Georgio Maggiore.

Luigi Stolzo les reçoit en son hôtel particulier, un palais gothique du XVe siècle aux intérieurs charmants et aux décors sophistiqués. Dans l'entrée, les couloirs et le salon, les plafonds sont très hauts, avec poutres en bois apparentes et lustres en verre de Murano. Les chambres sont ornées d'étoffes luxueuses, de reproductions de peintures du XVIIIe et d'un mobilier en chêne et en noyer d'Italie.



C'est dans l'une de ces chambres que le maître des lieux les reçoit, peu après avoir écourté une réunion de travail pour son prochain film (les investigateurs à leur arrivée peuvent voir trois belles jeunes femmes sortir). Affublé d'un cigare, il se montre un hôte agréable : en leur demandant la raison de leur visite, il leur propose une coupe de champagne et quelques pâtisseries, pour, dit-il, faciliter la discussion entre bonnes personnes du monde.

Concernant le pendentif, si les investigateurs en viennent tout de suite à ce sujet, Luigi Stolzo préfère diriger la discussion vers ses propres intérêts, à savoir son prochain film – un film historique présentant un grand événement de l'histoire romaine, la révolte de Spartacus. Il est intarissable sur le sujet et sur la période romaine, si bien qu'il peut noyer les investigateurs sous un luxe de détails, ce qui pourrait être intéressant si c'était le sujet de préoccupation principal des investigateurs. D'ailleurs, il est en recherche de son premier rôle masculin, Spartacus, et il pense que l'un des investigateurs conviendrait parfaitement pour ce rôle.

Si les investigateurs le coupent dans ses envolées, il s'en montre courroucé. Mais s'ils savent manœuvrer pour arriver à leurs fins (avec diplomatie), il répondra à leurs questions avec le plus de précisions possibles, dans la mesure de ses moyens, et en échange de la participation de l'un des investigateurs dans son prochain film, pour un cachet de star.

Voici ce que Luigi Stolzo peut dire concernant l'enquête des investigateurs :

- Il avait repéré il y a peu celui qui aurait pu jouer le rôle de Crassus, qui avait eu à gérer la révolte des esclaves. Mais à son grand regret, il n'a pas pu obtenir l'agrément de ce formidable acteur, un homme d'une cinquantaine d'années, le baron Ludwig von Hofler. Il était pourtant intéressé par l'histoire, en particulier celle de l'Italie, puisqu'il était présent, certes tardivement, à la vente aux enchères (il en a profité pour réitérer sa proposition de contrat, qui a été une nouvelle fois rejetée).

- Ludwig von Hofler s'intéressait beaucoup à l'histoire de Venise. Stolzo a été, il y a six mois, invité au manoir que ce dernier possède à Torcello : il y avait nombre d'antiquités précieuses et de nombreux manuscrits. Il se rappelle avoir feuilleté l'un de ces livres sur les doges de Venise et, à ce sujet, Ludwig von Hofler a parlé des nombreux trésors des doges, dont le mystérieux pendentif. Il se rappelle alors d'une phrase : s'il parvenait à localiser cet objet, il s'en porterait acquéreur par n'importe quel moyen. Vu les derniers événements à l'hôtel Royal Danieli, c'est exactement ce qui s'est passé. Pour lui, nul doute, Ludwig von Hofler est derrière tout cela. Après tout, il a de qui tenir, son grand-père, le baron Léopold von Hofler avait un

tempérament assez spécial, il se passionnait beaucoup pour l'occultisme et les livres secrets, peut-être que le petit-fils a hérité de la même passion que le grand-père ?

- Ludwig von Hofler est un homme très solitaire qui refusera certainement la demande des investigateurs de le voir. Sans doute pourraient-ils se recommander de lui pour avoir la possibilité de le rencontrer ? Il affirme enfin que ce dernier avait à son service une vingtaine de serviteurs. Il peut même donner l'adresse précise de sa villa à Torcello (il ne croit pas qu'il possède un pied-à-terre à Venise, il a dû résider quelque temps dans un hôtel, mais il ignore lequel).

Torcello

Pour se rendre à Torcello, les investigateurs ont besoin de demander les services d'un marin, car aucune navette ne relie Venise à Torcello, l'île ne comptant au maximum qu'une centaine d'habitants.

Arrivé au port, il n'est pas bien difficile de se faire indiquer le manoir du baron Ludwig von Hofler. Celui-ci est situé au centre de l'île. Mais aussitôt, les habitants déconseillent aux investigateurs de s'y rendre car les lieux sont lugubres et le baron ne reçoit que peu de visiteurs. Les seuls qui ont eu l'honneur de le rencontrer récemment sont Luigi Stolzo et le duc des Esseintes, mais tous les deux ne sont pas restés très longtemps, à peine quelques heures.

De plus, il circule sur ce manoir des rumeurs bien déplaisantes. On dit qu'il fut édifié sur les ruines d'un monastère oublié où l'on vénérait le diable. Il y aurait aussi un réseau de galeries qui, si elles existent, n'ont sûrement pas été totalement explorées. Il y a peu, il s'est produit un événement étrange, avec le survol de curieuses créatures, ressemblant à d'énormes chauves-souris mais en plus glauque, en un mot les mêmes créatures qui ont été aperçues à Venise.

Concernant la présence du baron sur l'île, ils pensent qu'il doit toujours être là, sachant qu'ils ne l'ont pas vu repartir. Ils l'ont vu arriver avec ses trois serviteurs (des triplets répondant au nom de Dieter, Hans et Wolfgang) le lendemain de la vente aux enchères. Il n'est pas resté très longtemps au port et s'est rapidement rendu chez lui.

Personne ne souhaite accompagner les investigateurs jusqu'au manoir du baron, ils indiquent juste aux courageux où il se situe sur une carte de l'île. S'ils y vont, ils découvrent quelque chose de bien pire que ce qui leur a été décrit. Ils peuvent voir un manoir aux pierres défraîchies et envahies par des branches de lierre et plusieurs arbres morts qui pourraient ressembler de loin à des êtres torturés (ce qui symbolise bien la réalité – chez lui, le baron s'est livré à de biens condamnables expériences, essentiellement sur des gitans et/ou des personnes sans famille).

Si les investigateurs ont le courage de frapper à la lourde porte en chêne du manoir, ils ne recevront pour réponse qu'un grondement sourd (qui alterne parfois avec des gémissements) qui semble venir des pierres de la maison, ce qui est déstabilisant (jet de Santé mentale 1/1D4). Si les investigateurs tentent d'ouvrir la porte, ils n'ont aucune difficulté à le faire, si ce n'est que celle-ci grince énormément.

Dans un flash, les investigateurs ont l'impression de voir la maison couverte de toiles d'araignées (ce qui est un effet secondaire de la présence du manoir dans deux réalités différentes, le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve). L'instant d'après, ils peuvent voir un hall d'entrée somme toute très classique.

Le manoir se compose de deux étages et d'un sous-sol. Au rez-de-chaussée, se trouvent un bureau, une bibliothèque, une cuisine, une salle à manger et un salon avec un magnifique billard. Au premier étage, les chambres, dont celles du baron Ludwig von Hofler et des trois serviteurs du comte, Dieter, Hans et Wolfgang. Et enfin, le sous-sol, un cellier à bouteilles et une cave avec un fatras d'objets venant d'un peu partout. Le tout est splendidement décoré selon un style vénitien, avec de nombreuses reproductions d'artistes du XIX[e] siècle. On peut remarquer les portraits des membres de la famille von Hofler, dont celui du baron Léopold von Hofler.

Le manoir est actuellement inoccupé, mais voici tout ce que les investigateurs peuvent découvrir :

- Dans la chambre des trois serviteurs, un corps a été méthodiquement



écorché, il s'agit sans nul doute de l'un des trois frères. Son corps est en état de décomposition avancée. La mort daterait d'un mois, ce qui est chronologiquement impossible car les trois serviteurs ont été vus encore en vie il y a deux jours.

- La bibliothèque compte de nombreux manuscrits rares d'occultistes renommés, dont beaucoup ont été annotés par les propriétaires successifs des lieux. Plusieurs ouvrages sont laissés à la consultation sur une table d'étude : *Histoire de la République de Venise* par Pierre Daru, *Études sur le palais des doges* et *Les Mystères de Venise* du baron Léopold von Hofler, ainsi que le *Liber Damnatus Damnationum* (un livre du Mythe).

Les quatre livres sont considérablement annotés. Pour ceux ou celles qui prennent du temps pour les lire (au minimum trois heures pour les annotations, beaucoup plus pour les livres), ils peuvent comprendre qu'un rituel a été retranscrit impliquant un sacrifice important (d'où le mort à l'étage) pour permettre le transfert d'un objet (en l'occurrence le pendentif du doge) et de son porteur (soit le baron) du Monde de l'Éveil vers un autre monde, appelé dans les annotations les Contrées du Rêve.

Mais les investigateurs peuvent en déduire un autre rituel très simple à réaliser, avec une recette pour constituer de la poudre à rêver, pour s'endormir et se retrouver dans les Contrées du Rêve. Il est nécessaire d'assembler les éléments suivants : des extraits de *Silene Capensis* (herbe africaine des rêves) et de *Nymphae Lotus* (plante aquatique aux propriétés calmantes et sédatives grâce à l'ingestion de ses tiges, ses rhizomes et ses graines), ou de fouiller dans le bureau de la bibliothèque pour trouver des fioles à rêves prêtes à l'utilisation.

- Dans la cheminée du salon achèvent de se consumer des papiers. Ceux qui s'efforcent de sauver du feu quelques précieux indices pourront voir relatées des mentions à des expériences sur des êtres de ce monde et d'ailleurs. Les mots Rêve, Enrico et Seigneur Suprême sont plusieurs fois répétés.

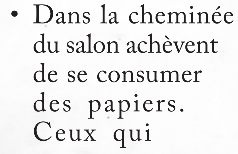
- Ceux qui se hasardent dans les sous-sols peuvent découvrir un réseau de tunnels qui s'enfonce bien loin et qui est hanté par des créatures (des goules).

À un certain stade de l'exploration du manoir, il serait avisé que les investigateurs entendent des bruits venant du sous-sol, ou alors des extérieurs, selon le lieu où se trouvent effectivement ces derniers. Comme le baron avait prévu que des gêneurs puissent suivre ses traces en sa propre villa, il a laissé des serviteurs zombifiés (commandés par Wolfgang) pour régler le cas des importuns alors qu'il est retenu dans les Contrées. Mais il peut y avoir également des envoyés du duc des Esseintes, qui veut découvrir les secrets du baron pour pouvoir ensuite se rendre lui-même dans les Contrées du Rêve.

Dans les Contrées du Rêve

Pour pénétrer dans les Contrées, les investigateurs ont deux choix : soit ils utilisent la poudre à rêver (sans doute une fois qu'ils sont revenus sains et saufs à Venise), soit ils se hasardent dans les sous-sols, à la recherche des ruines de l'ancien monastère, où ils rencontreront des goules. Curieusement, ces dernières se montrent amicales, si tant est que les investigateurs manifestent leur méfiance à l'encontre du baron Ludwig von Hofler.

S'ils manifestent leur intention de poursuivre le baron, les goules font signe de les suivre





Serviteurs zombifiés

Caractéristiques

FOR	80
CON	80
TAI	65
INT	aucune
POU	5
DEX	35

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Attaques par round : 1

Combat :

- Morsure 30 % (15/6)
  1D3 points de dégâts
- Gros bâton 25 % (12/5)
  1D8 + 1 points de dégâts + impact

Protection : aucune, mais les armes d'empalement ne font qu'un point de dégâts et les autres armes la moitié des dégâts normaux.

Compétences :
Obéir aux ordres 99 %
Traquer la chair humaine 99 %

Habitat : partout où ils sont créés.

Perte de Santé mentale : 1/1D8 points de Santé mentale pour avoir vu un zombie.

Céléphaïs

Vers les nouvelles Cornouailles

Quartier des beaux palais

Demeures des chevaliers de Céléphaïs

Palais des soixante-dix délices

Les jardins

Quartier du bazar

Quartier résidentiel

Quartier des marchands

Quartier résidentiel

Quartier des marchands

Quartier des tavernes

Quartier du port

Le port

Légende

1 - Rue du palais
2 - Temple turquoise
3 - Mur maritime
4 - Phare
5 - Citadelle
6 - Rue des ponts
7 - Rue de la rose d'ivoire
8 - Oiseaux chanteurs
9 - Joyaux rouges
10 - Place des équarisseurs de moutons
11 - Place des joailliers
12 - Joyaux pourpres
13 - Bazar de Cornouailles

Les Contrées du Rêve

dans un dédale de tunnels étroits et sombres. Ces lieux empestent la charogne et la mort et, si les investigateurs ne se pressent pas (au grand dam des goules), ils pourraient se retrouver coincés, condamnés à mourir dans les souterrains de l'ancien monastère : même en creusant, les investigateurs ne pourront pas revenir dans le monde réel. Une fois sortis du passage, ils pourront voir le même manoir que précédemment, mais cette fois dans les Contrées. Ils peuvent évidemment l'explorer, mais il n'y a rien à découvrir de plus par rapport à ce qu'ils connaissent déjà. Les goules leur conseillent de se diriger vers la ville de Céléphaïs et de revenir vers elles s'ils veulent retourner dans le Monde de l'Éveil.

S'ils ont pris de la poudre à rêver, après avoir franchi les soixante-dix marches du sommeil léger, passé le jugement des gardiens Nasht et Kaman-Thah, et descendu les sept cents marches du sommeil profond, ils arrivent dans un paysage de plaine, à une vingtaine de kilomètres de la ville de Céléphaïs. Seul élément notable important : la présence d'un manoir que les investigateurs connaissent déjà, qui ressemble trait pour trait à celui du Monde de l'Éveil.

À Céléphaïs

Logiquement, les investigateurs devraient se diriger vers la plus proche ville, qui est Céléphaïs. Les fermiers des environs confirmeront ce choix, car ils ont vu le baron Ludwig von Hofler et plusieurs autres hommes s'acheminer vers cette cité.

Comme il existe une entrée de la grande bibliothèque des Contrées du Rêve, les investigateurs pourraient être avisés d'y aller pour se renseigner à propos du pendentif. S'ils sont suffisamment chanceux, ils pourraient tomber sur une copie du quatrième livre de D'harsis, et/ou sur le Synarchobiblaron, dans lequel il est relaté l'existence d'artefacts sortant de l'ordinaire, tels que l'amulette de N'Tse'Kaambl, la fabuleuse boule d'argent ou le pendentif du doge aveugle.

L'objet est représenté et il est dit que son porteur devient le voyageur des portes, doté d'une connaissance hors normes. Il est aussi noté qu'il existait à Ilek-Vad un collectionneur d'objets anciens qui aurait un jour examiné le fameux pendentif. Il se nommerait Al-Heris (le bibliothécaire, Tukor, s'il est interrogé, peut donner la même information). Mais cela remonte à une période très ancienne dans les Contrées, au temps de l'Hyperborée dans le Monde de l'Éveil, et personne à Céléphaïs ne sait si Al-Heris est toujours vivant.

Le roi Kuranès a toutes les chances d'être informé de l'enquête des investigateurs, surtout s'ils sont passés par la bibliothèque. Il requiert donc de voir ces derniers le plus rapidement possible, car le sujet l'intéresse fortement, lui qui croyait que le pendentif était une légende et/ou quelque chose depuis longtemps perdu. Il demande ce qu'ont rassemblé les investigateurs sur le sujet. S'ils parlent entre autres de Ludwig von Hofler, il pourra dire que ce dernier a été vu en ville, dans une auberge du secteur du bazar. Il sait aussi qu'une caravane est partie il y a peu en direction du monastère de Yuth et, selon les gardes de la porte, il semblerait qu'Hofler ait intégré récemment cette caravane.

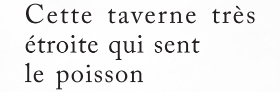
En traînant dans les allées du bazar, il est possible d'en apprendre un peu plus : des marchands (avec parmi eux Ludwig von Hofler et deux de ses serviteurs) ont posé des questions sur ce qu'il y a au-delà du monastère de Yuth, ils ont obtenu auprès d'un marchand de tapis une carte des lieux. Ce dernier, Osman Harabb, se rappelle fort bien Ludwig von Hofler. Il lui a acheté fort cher une carte des terres au-delà des Terres Interdites et pris un guide spécialiste des lieux en se rendant dans une taverne de pêcheurs du souk, *Au Pêcheur Assoiffé*, gérée par son cousin Muhammad.

Cette taverne très étroite qui sent le poisson pas frais est constamment fréquentée par une vingtaine de marins, des habitués des lieux qui passent ici du bon temps à boire de la bonne bière et à écouter des baladins réciter des histoires des Contrées. Auprès d'eux, il est possible d'apprendre que Ludwig von Hofler est resté longtemps ici, qu'il a pris beaucoup de renseignements sur les Terres Interdites, notamment des lieux comme Zulan-Thek et Ilek-Vad, et qu'il a sollicité un guide pour y aller au mépris de l'interdiction royale. Il semblerait qu'il soit parti avec une caravane de pèlerins se rendant au monastère de Yuth.

Au cœur des Terres Interdites

Le voyage à destination des Terres Interdites est déclaré interdit à l'humanité par le roi Kuranès. Si les investigateurs tentent de s'y rendre sans autorisation, il est fort probable qu'une patrouille de chevaliers du roi les surprenne. Ces derniers feront tout pour les capturer et les faire retourner manu militari à Céléphaïs, où ils seront emprisonnés si des chevaliers ont été tués. Le roi pourra éventuellement faire preuve de compréhension s'ils expliquent la raison de leur incursion dans des Terres Interdites et les faire repartir, cette fois-ci bien escortés. Mais un précieux temps aura été perdu, ce qui pourrait compliquer les choses une fois rendus à Inquanok en les contraignant à une longue et difficile exploration des souterrains sous la ville pour retrouver le pendentif.

Au contraire, s'ils jouent la franchise avec le roi Kuranès, ce dernier leur accorde immédiatement une dérogation pour qu'ils aillent dans les Terres Interdites à la poursuite de Ludwig von Hofler. Seule condition : ils doivent être accompagnés par une escouade de sept chevaliers, commandés par Arthur Jenning, un chevalier de grande taille, fier et martial, un fidèle d'entre les fidèles du roi Kuranès.



Arthur Jenning prépare tout le nécessaire (ce qui prend environ une journée) pour une expédition à l'intérieur des Terres : chameaux, outres, provisions et matériel de bivouac. Il conduit ensuite l'équipe à l'extérieur de la ville par la porte nord, puis par les collines qui s'élèvent au pied du mont Aran.

Le parcours dans les Terres Interdites est laissé à votre discrétion : il est possible qu'ils rencontrent des patrouilles de chevaliers, mais vu que tout est en règle, il ne devrait pas y avoir de difficultés. Au contraire, vous pouvez laisser entendre que les chevaliers sont à la recherche d'intrus qui ont tenté de contrevenir aux ordres du roi Kuranès, et qu'il s'agit probablement de Ludwig von Hofler et de ses hommes.

Une halte au monastère de Yuth peut apporter beaucoup aux investigateurs et leur éviter un dangereux périple à l'intérieur de la cité de Zulan-Thek, d'où ils pourraient ne jamais ressortir. Auprès des moines, ils apprennent que Ludwig von Hofler est resté près d'une semaine pour étudier de vieux manuscrits. Il est reparti il y a deux jours, avec pour objectif de s'arrêter à Zulan-Thek pour y récolter de la poussière de morts. Puis il compte aller à Ilek-Vad pour embarquer à bord d'un bateau à destination d'Inquanok afin d'y rencontrer les Seigneurs de Luz. Il effectuera un rituel en leur honneur (pendant lequel sera brûlée cérémonieusement la poussière des morts) et leur remettra le pendentif du doge pour gagner l'immortalité.

Ayant appris cela, les investigateurs peuvent regagner Céléphaïs pour embarquer sur un bateau à destination d'Ilek-Vad. Sinon, ils peuvent tenter de franchir les Terres Interdites dans le vain espoir de retrouver Ludwig von Hofler et peut-être se risquer à l'intérieur des murs de Zulan-Thek. Dans le premier cas, le voyage prendra environ une semaine et sera sans incidents. Dans le second, le voyage sera plus périlleux.

Dans les Terres Interdites, le paysage prend immédiatement un tour nettement plus désolé et surnaturel. Ici, d'étranges créatures se tapissent dans des paysages fluctuants et bizarres, des portails sur d'autres terres du rêve (les Contrées de la Lune, ou alors d'autres mondes plus lointains, comme les Contrées de Saturne, d'où sont originaires les Chats de Saturne) peuvent surgir à tout moment, révélant les secrets de dimensions inimaginables. N'hésitez pas à enrichir les rencontres de vos propres descriptions de paysages démentiels : de grandes formations rocheuses contorsionnées, des lacs de feu ou de vase bouillonnante, de furieux orages sans pluie, etc.

À la rencontre d'un vieux sage

Une fois rendu à Ilek-Vad, il n'est pas bien difficile de trouver le vieux sage Al-Heris, puisque tout le monde le connaît : il loge au palais des Arcs-en-Ciel, car c'est l'un des plus proches conseillers du roi. La seule chose inconnue est de savoir depuis quand il réside là ; certains se risquent à dire depuis une éternité…

Le rencontrer est chose très facile, puisque le vieux Al-Heris est du genre communicatif et souriant, mais son gros défaut est qu'il bégaye, sauf lorsqu'on l'énerve. Il reçoit les investigateurs dans une grande bibliothèque poussiéreuse remplie de livres ou de parchemins (dont certains visiblement très anciens).

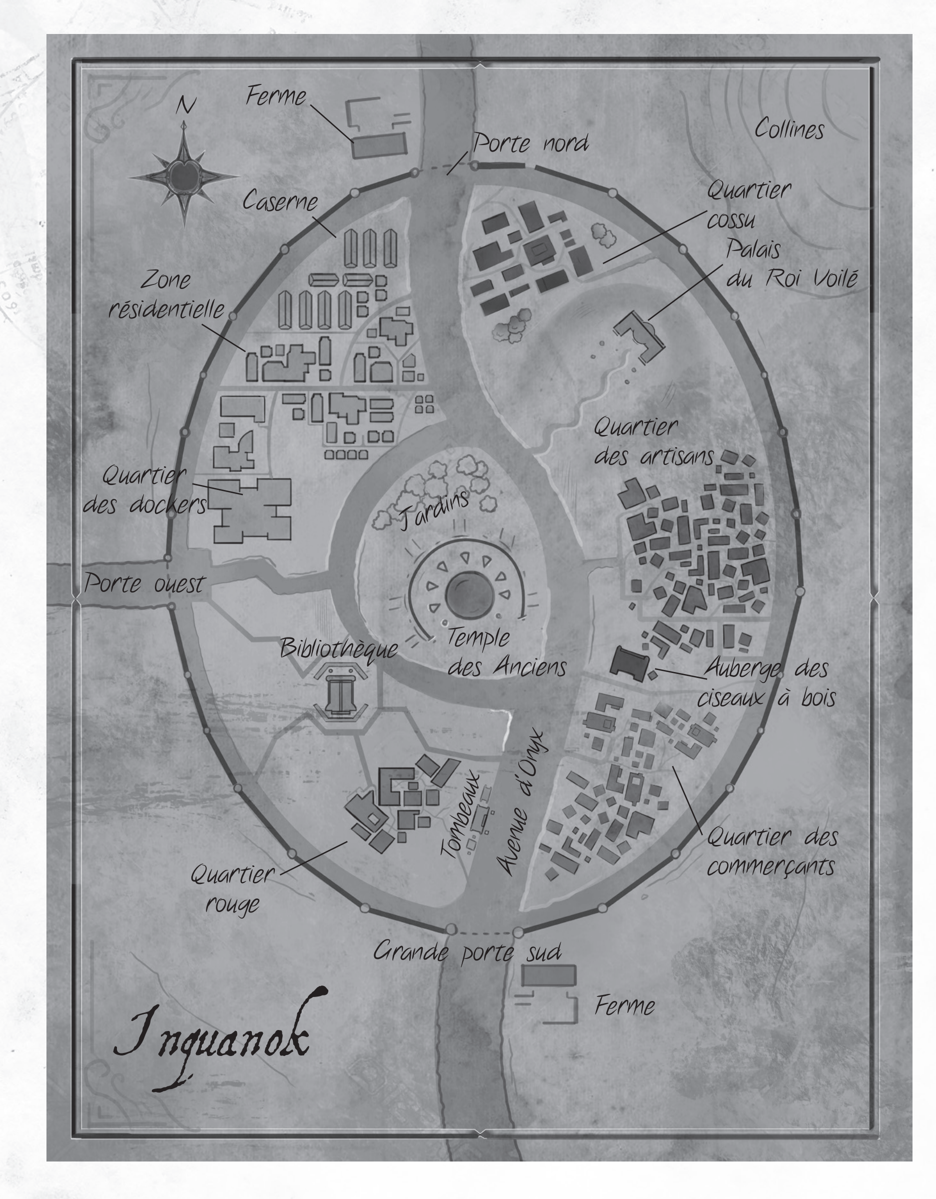
Il est probable que les investigateurs lui demandent des renseignements sur le pendentif du doge, auquel cas il requiert une description précise de l'objet. Puis il fouille dans divers ouvrages à la recherche de passages significatifs, jusqu'à sortir fièrement un vieux livre écrit par un ami à lui (ou lui-même, il ne s'en rappelle plus vraiment), dans lequel sont évoqués en détail les objets féeriques des Contrées et d'autres mondes.

Un chapitre entier est consacré au pendentif du doge, appelé dans le livre le pendentif de Cyron de Varaad (parfois aussi nommé pendentif d'Eibon). On peut y trouver l'apparence de l'objet, ses précédents porteurs au cours de l'histoire (dont Enrico Dandolo), et ses pouvoirs, qui apportent à son porteur clairvoyance et grande sagesse.

Mais ce ne sont en définitive que de grandes généralités, l'essentiel étant abordé à la fin du chapitre, comme le précise l'introduction. Or, les deux dernières pages manquent et le sage se rappelle avoir lu qu'un rituel devait être accompli pour apporter la faculté de se régénérer à des entités inhumaines (les Seigneurs de Luz). Il permettrait également l'ouverture d'un passage, dans les environs de la cité d'Inquanok. Il se souvient que celui qui accomplit le rituel se voit accorder l'insigne honneur de franchir le passage vers le Monde de l'Éveil, non sous une forme corporelle, mais plutôt sous une forme fantomatique. Mais il y a un terrible prix à payer : celui qui est le bénéficiaire du rituel devient l'esclave pour l'éternité des Seigneurs de Luz, condamné à servir ses maîtres à jamais et à recruter de nouveaux fidèles.

Il peut dire enfin que ce n'est pas la première fois qu'un tel rituel a lieu, il pense que celui-ci a dû être effectué au moins une cinquantaine de fois. La dernière fois, c'était un vieil aveugle voûté, venu le voir dans l'espoir de revoir une fois encore la cité où il était né (les investigateurs feront peut-être le lien avec l'ancien doge de Venise, Enrico Dandolo).





Si on lui demande plus de détails, ou s'il y a un moyen de contrer le rituel, il se rappelle quelque chose qui lui a peut-être été soufflé par une quelconque déité. Le rituel peut être contré si les investigateurs convainquent Ludwig von Hofler de ne pas le faire ou libèrent les anciens porteurs des griffes des Seigneurs de Luz. Ou alors, ils pourraient s'arranger pour voler le pendentif et le ramener là où il ne pourrait plus être utilisé.

Il suggère aux investigateurs d'emprunter à Ulthar le Terres Oniriques Express (si tant est qu'ils puissent monter à bord de ce train ; s'ils ne le peuvent plus, ils pourront peut-être convaincre de les laisser à nouveau monter, pour accomplir un autre sacrifice à Nodens), puis de jeter l'objet dans le golfe de Nodens, où il serait inaccessible aux Seigneurs de Luz.

Enfin, si on lui demande s'il connaît du monde à Inquanok, il répond par l'affirmative. Mais il n'est pas sûr que ces personnes soient encore vivantes, car il ne s'est pas rendu à Inquanok depuis une éternité ; de plus les voyages dans les Contrées ne l'intéressent plus. Il préfère voyager à travers les livres, qui constituent à Ilek-Vad une véritable rareté. Il peut, même si cela n'a rien à voir avec la recherche présente, décrire certains des lieux les plus magnifiques des Contrées.

Une fin de voyage à Inquanok

Une semaine plus tard, les investigateurs débarquent au port d'Inquanok, situé à environ un kilomètre de la cité elle-même. Après avoir franchi la muraille en onyx de la cité, ils sont à pied d'œuvre pour tenter de retrouver Ludwig von Hofler et ses serviteurs.

Ils peuvent apprendre rapidement que la cité compte deux lieux d'importance, le temple des Anciens et le palais du Roi Voilé. Dans les rues, ils peuvent voir de nombreux prêtres encapuchonnés de noir et apprendre dans les tavernes qu'une cérémonie religieuse va bientôt avoir lieu. Des étrangers correspondant à la description de Ludwig von Hofler et de ses serviteurs ont été récemment vus. Ceux-ci résideraient au temple des Anciens ou dans ses environs.

Il est très facile de se rendre, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, dans les jardins autour du temple. Ceux-ci abritent toutes sortes de petites fontaines et bassins, et comptent de nombreux sentiers serpentant dans la verdure et diverses petites chapelles consacrées à des dieux ou déesses modestes. Mais il est moins facile de pénétrer à l'intérieur du temple ou aller dans les étranges petits pavillons où personne (à part les prêtres du Roi Voilé) ne va jamais.

Pourtant, ce n'est pas impossible, à condition de faire preuve de discrétion. De nombreux résidents du quartier des marchands arborent des pancartes devant la devanture de leurs magasins, indiquant « ici tout est disponible, à condition que vous y mettiez le prix ». Cela inclut d'entrer dans le palais du Roi Voilé (même si aucun visiteur volontaire n'est jamais revenu pour en décrire l'intérieur) et les petits pavillons du temple des Anciens.

Évidemment, beaucoup de marchands sont des espions des prêtres du Roi Voilé, de même pour de nombreux résidents de la cité. S'ils cherchent au hasard, ils auront toutes les chances d'attirer l'attention des prêtres ou des gardes voilés du Roi et, dans ce cas-là, ils auront l'insigne honneur de découvrir l'intérieur du palais du Roi, pour ne jamais en revenir. Et que dire de leur destin dans le Monde de l'Éveil ? Leur sort est entre vos mains. Qui sait, peut-être ne se réveilleront-ils jamais ou, pire encore, ils vivront une vie de cauchemar dans un asile, sans personne pour les visiter, où les gardiens sont encore plus fous que leurs patients.

S'ils recherchent avec précaution et en se recommandant d'Al-Heris, en parlant avec prudence de leurs projets, alors ils seront écoutés et respectés, et il y aura beaucoup moins de chances que les prêtres ou les gardes soient alertés. Ils pourront sereinement préparer leurs plans d'intrusion des petits pavillons. Des contacts d'Al-Heris (notamment un marchand de vins et spiritueux, le débonnaire Karsten, curieux de nature et volubile au possible), ils peuvent apprendre que les prêtres reçoivent parfois des hôtes (qui sont des messagers

de l'ailleurs du Roi Voilé) et qu'ils détiennent depuis une éternité des prisonniers (peut-être ceux qui ont voulu entrer à l'intérieur du palais, peut-être des personnes qui ont volé des artefacts appartenant de droit au Roi Voilé).

L'infiltration des pavillons, ou la découverte de l'Inquanok du dessous

Le meilleur moment pour infiltrer les petits pavillons est de le faire à l'occasion des festivités régulières, lorsque les prêtres du Roi Voilé sortent du temple des Anciens et se dirigent vers les petits pavillons qui, à cette occasion, ne sont pas verrouillés. Il vaut mieux que les investigateurs se procurent auprès des alliés d'Al-Heris des tuniques de prêtres (les contacts d'Al-Heris en ont, mais ils ne les proposeront que si les investigateurs le demandent), ce qui n'éveillera en aucun cas les soupçons des habitants d'Inquanok.

L'Inquanok du dessous est un véritable dédale de tunnels s'étendant loin dans les profondeurs, et menant même au Monde souterrain et aussi à la surface des Contrées : des souterrains conduisent au palais du Roi Voilé, au temple des Anciens, et aussi en dehors de la cité d'Inquanok, près de la cité minière d'Urg (ceci pour faciliter les déplacements des prêtres et leur permettre une plus grande mainmise sur l'exploitation des carrières d'onyx à Urg). Évidemment, ces souterrains sont tous truffés de pièges (les esclaves en ont une connaissance intuitive et seront la clé d'une sortie réussie pour les investigateurs).

Il y a dans ce complexe une dizaine de grandes cavernes, dont les parois sont le plus souvent couvertes par une sorte de mucus sombre qui semble vivant par endroits. On peut entendre des murmures incessants et des complaintes pouvant inciter à la folie, fruits de révélations de secrets du Mythe (jet de Santé mentale requis 1/1D4).

La moitié de ces cavernes servent de réduits à prisonniers : on peut estimer qu'il y a environ cent personnes (et parmi celles-ci se trouvent des êtres qui ont eu une grande importance dans le Monde de l'Éveil, tel le doge de Venise, Enrico Dandolo), toutes maintenues en vie pour qu'elles servent pour l'éternité les Seigneurs de Luz. Celles-ci sont dans un état déplorable et babillent pour l'essentiel des propos incohérents.



Deux cavernes sont soigneusement décorées : on peut y voir des fresques représentant les Seigneurs de Luz dans leur grande inhumanité, le Roi Voilé et ses prêtres. C'est là que sont logés ceux qui accompliront une nouvelle fois le rituel, soit pour la période présente Ludwig von Hofler et ses hommes. Ils sont traités par les prêtres comme des hôtes de marque, on honore toutes leurs demandes car l'un d'entre eux a en sa possession le pendentif du doge, autrement plus connu sous le nom de pendentif de Cyron de Varaad.

Le mucus sombre recouvre également une partie des parois et dissimule ainsi une salle secrète, qui se trouve être la plus importante du complexe, car c'est là que se déroulent régulièrement les rituels religieux (en présence de nombreux prêtres et du Roi Voilé), où les âmes des porteurs du pendentif sont irrémédiablement réduites en esclavage et contraintes à porter les volontés des Seigneurs dans les autres mondes, quels qu'ils soient.

Si les investigateurs arrivent costumés en tant que prêtres devant les esclaves, ils ont une chance non-négligeable de les tirer de leur torpeur et de leur adoration des Seigneurs de Luz (s'ils se sont infiltrés sans déguisements, leur chance est moindre mais pas nulle). Selon leur éloquence, ils pourront peut-être en réveiller certains, parmi lesquels l'ancien doge de Venise, Enrico Dandolo, et d'autres qui furent de grands serviteurs de Venise ou de Byzance. Leur rappeler leur vie passée, leur dire ce que sont devenues leurs villes chéries est le meilleur moyen de les réveiller, de leur faire prendre conscience du mensonge qui a été le leur pendant une éternité alors qu'ils croyaient à la vie éternelle, en parcourant à nouveau le Monde de l'Éveil (ce qu'ils ont fait, mais pas tel qu'ils l'imaginaient).

En écoutant attentivement leurs délires (un jet de Santé mentale est requis, 1D4/1D8), les investigateurs pourront comprendre des secrets innommables : les esclaves sont les serviteurs des Seigneurs de Luz, ils sont la source ou la semence du Roi Voilé et de ses prêtres. Ils savent



également que certains d'entre eux sont sacrifiés lors de cérémonies rituelles en l'honneur des maîtres d'Inquanok (ils rejoignent alors une conscience collective, incarnée par le mucus sombre, qui peut occasionnellement se manifester face à des ennemis) et un nouveau Roi Voilé est choisi suite à ces cérémonies.

Les futurs élus du Roi Voilé (surtout Ludwig von Hofler) seront beaucoup plus difficiles à convaincre, même si l'on traîne devant eux leurs prédécesseurs. Leur réaction sera une franche hostilité et une témérité inconsidérée, dont les investigateurs pourront profiter pour mieux les défaire et récupérer le pendentif avant qu'il ne soit trop tard, avec la célébration de la cérémonie par l'entremise des prêtres actuels et du Roi Voilé.

Les ennemis des investigateurs sont les prêtres de Luz et le Roi Voilé : plus la cérémonie approche et plus il y aura de prêtres dans les souterrains. Mais il y a également le mucus sombre, qui peut se former en amas compact et affronter les impies, en les agglomérant de force. Les alliés sont les esclaves, qui, dans leur for intérieur, désirent se libérer mais n'ont jamais réussi à le faire. Ces derniers ont la connaissance des souterrains et, une fois les investigateurs en possession du pendentif, ils pourront les guider à travers les couloirs, leur indiquer les pièges pour qu'ils soient évités et éventuellement comment les retourner contre les prêtres, puis fuir loin d'Inquanok, en prenant un bateau à destination de Céléphaïs ou en un tout autre lieu des Contrées du Rêve.

Le temps dont disposent les investigateurs est malheureusement compté : ils n'ont que quelques jours pour empêcher l'accomplissement du rituel dans la caverne secrète et seulement quelques heures une fois qu'ils ont réussi à pénétrer dans les souterrains. S'ils devaient échouer, il n'est pas sûr qu'ils puissent trouver une issue sans bénéficier d'une aide extérieure et, dans ce cas, ils devront laisser Ludwig von Hofler à son destin, l'histoire de la damnation des élus se répétera alors une nouvelle fois, les Seigneurs de Luz utiliseront à nouveau leurs pions pour œuvrer de biens sinistres machinations dans le Monde de l'Éveil ainsi que dans tous les autres mondes accessibles grâce au pendentif.

Épilogue et nouveau départ

Les investigateurs sortent des souterrains quelque part dans les montagnes, à bonne distance d'Inquanok. Là, ils seraient avisés d'abandonner leurs déguisements, de les brûler pour que personne ne les retrouve jamais, puis éviter de retourner en ville (car ils pourraient être pris par les prêtres du Roi Voilé) et prendre un bateau dans un village ou au port d'Inquanok, et se diriger au plus vite vers le sud.

La direction la plus logique devrait être Ilek-Vad, pour s'entretenir avec le vieux sage Al-Heris. Ce dernier leur conseillera de se rendre de toute urgence à Céléphaïs (pour remettre le pendentif au roi Kuranès) ou Ulthar (pour tenter de monter à bord du Terres Oniriques Express, ce qui pourrait être plus complexe mais peut-être pas impossible s'ils l'ont déjà fait lors de la campagne *Terreur sur l'Orient Express*). Dans les deux cas, le voyage pourrait ne pas être de tout repos, des esclaves laissés dans les cavernes pourraient être incités par les prêtres voilés à retrouver les profanateurs, les tuer et récupérer le pendentif.

Il reste le cas des prisonniers (Ludwig von Hofler compris) ayant accompagné les investigateurs lors de leur voyage de retour. Outre l'ancien doge de Venise, qui sont-ils exactement et quel sera leur devenir une fois libérés de l'influence des Seigneurs de Luz ? Peut-être voudront-ils s'accaparer le pendentif pour l'utiliser encore et encore ? Quels pourraient être les secrets (si tant est qu'ils en aient) dont ils pourraient être les détenteurs et qui pourraient être avidement recherchés ?

Le duc des Esseintes ne s'est guère manifesté dans la seconde partie de cette aventure mais, en l'absence des investigateurs dans le manoir de Torcello, il est fortement possible qu'il ait opéré une fouille en règle des lieux et récupéré tout ce qu'il y avait à découvrir, soit principalement le moyen de se rendre dans les Contrées du Rêve. Peut-être souhaiterait-il récupérer le pendentif et l'utiliser à son propre avantage ? Dans ce cas, il pourrait se retrouver sur la route des investigateurs, entre Inquanok et Céléphaïs, et peut-être même monter à bord du Terres Oniriques Express (si tant est que les investigateurs l'empruntent) pour réclamer le pendentif ? Peut-être cherchera-t-il à obtenir le pendentif par la force...

Luigi Stolzo, quant à lui, n'oubliera pas la rencontre avec les investigateurs. Il pourrait se montrer tenace pour obtenir de ces derniers ce qu'il attend en échange du service qu'il leur a rendu dans cette aventure. Cela pourrait se concrétiser un jour ou l'autre par une invitation en sa villa avec nombre de ses amis, mais ceci est une autre histoire qu'il ne tient qu'à vous de réaliser.





Seigneurs de Luz

Prêtres voilés

Caractéristiques :

FOR	80
CON	55
TAI	65
INT	70-80
POU	60-70
DEX	55

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Attaques par round : 3
(deux griffes et un tentacule)

Combat :

- Griffes 60 % (30/12)
  1D6 + 1D4 points de dégâts
- Tentacule 75 % (35/15)
  2D4 points de dégâts
- Morsure 30 % (15/6)
  1D3 points de dégâts
- Gros bâton 25 % (12/5)
  1D8 + 1 points de dégâts + impact

Protection : aucune

Compétences :

Chanter	50 %
Déguisement	80 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Savoir ès Rêves	40 %

Sortilèges : les prêtres dotés d'une INT de 75 ou plus et d'un POU de 65 ou plus connaissent éventuellement 1D4 sorts.

Habitat : Inquanok, Luz et D'haz (dans le Monde souterrain).

Perte de Santé mentale : 1D3/1D6

Mucus sombre

Choses des Ténèbres

À l'état naturel, les choses des Ténèbres apparaissent sous forme de mucus sombre recouvrant les murs et les plafonds. Lorsqu'elles sont rencontrées, on peut estimer qu'il y a 1D4 de ces choses qui murmurent sans les comprendre des louanges et des prières au Roi Voilé. Lorsqu'elles sont en danger, elles s'agglomèrent sous forme d'amas de chair de taille humanoïde et attaquent d'une manière désordonnée ce qui menace leur existence.

Caractéristiques :

FOR	65
CON	80
TAI	65
INT	25
POU	55
DEX	60

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Attaques par round : 2
(protubérance de chair)

Combat :

- Protubérance de chair 40 % (20/8)
  1D4 points de dégâts + impact
- Morsure 30 % (15/6)
  1D3 points de dégâts
- Gros bâton 25 % (12/5)
  1D8 + 1 points de dégâts + impact

Protection : aucune

Habitat : Inquanok

Perte de Santé mentale : 1D3/1D6

Les esclaves

Caractéristiques :

FOR	40
CON	45
TAI	65
INT	70
POU	40
DEX	40

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Attaques par round : 1

Combat :

- Corps à Corps 30 % (15/6)
  1D3 points de dégâts

Protection : aucune

Compétences :

Discrétion	40 %
Écouter	30 %
Esquive	30 %
Orientation	65 %
Survie	60 %

(uniquement dans les souterrains d'Inquanok)

La Vapeur des soupirs

Tristan Lhomme

« L'amour est une fumée faite de la vapeur des soupirs. »
— Shakespeare, *Roméo et Juliette*

*« Je suis ton frère de lumière et j'ai flotté avec toi dans les vallées resplendissantes. (…)
Nous nous reverrons, peut-être dans les brumes rayonnantes de l'épée d'Orion,
peut-être sur un plateau désolé de l'Asie préhistorique, peut-être ce soir même dans des rêves que tu oublieras. »*
— H.P. Lovecraft, *Par-delà le mur du sommeil*



Où les rêveurs tentent de dénouer le plus complexe des nœuds, celui d'un cœur humain.





Fiche résumé

En quelques mots…

Un couple de rêveurs est brutalement séparé : messire Arto est renvoyé dans l'Éveil par une magicienne et dame Aronna enlevée par ses complices, des pirates. Les personnages entreprennent de les réunir. Leur premier défi sera de remonter la piste de leurs agresseurs. Quant à l'étape suivante du programme, qui consisterait normalement à « sauver la demoiselle en détresse », elle s'avère… plus compliquée que prévu.

Implication des investigateurs

Nos héros interviennent en lieu et place d'Arto, banni dans l'Éveil. Il est possible qu'ils connaissent déjà le couple, dont les exploits ont fait quelque bruit dans les cités qui bordent la mer du Sud. Qui sait, peut-être ont-ils déjà été invités au Séjour de Joie, leur rêve privé ?

Même si ce n'est pas le cas, les Contrées ne demandent pas la permission des rêveurs avant de leur imposer une aventure. Arto peut aussi appeler de parfaits inconnus à la rescousse, peut-être parce qu'ils se sont connus dans une autre vie, ou tout simplement parce qu'ils sont les seuls rêveurs à des lieues à la ronde…

Enjeux & récompenses

- **Ce scénario ne présente aucun enjeu cosmique** et souffre d'une pénurie à peu près complète de monstres inhumains.
- **Se donner du mal** dans le deuxième rêve, en exploitant à fond les différentes pistes, peut justifier un gain d'1D6 points de Savoir ès Rêves.
- **Quant à la SAN**, le gain d'ensemble ne devrait pas dépasser 1D6 points, décernés pour avoir aidé de braves gens à se dépêtrer d'une situation impossible. Reste à savoir lesquels et comment…

Ambiance

Le *Séjour de Joie* nous présente la fin *mélancolique* d'un beau rêve. *La sorcière et le pirate* offre de l'*exotisme* et l'occasion d'un peu d'*action* si les rêveurs le désirent. Des trois actes de ce scénario, c'est le plus ancré dans la « réalité » des Contrées. Enfin, une solide dose de *psychologie* est exigée au *Séjour de Peine*. La résolution de cette dernière partie, ouverte, devrait de toute manière être non violente.

Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	1/5
Difficulté	Éprouvé
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	8 heures
Nombre de joueurs	4-5
Époque	Contrées du Rêve

À l'affiche

Dame Aronna,
alias Bethany Wilson dans l'Éveil

Damoiselle en détresse, mais selon des modalités inhabituelles.

Messire Arto,
alias Arturo Mendez dans l'Éveil

L'âme sœur de Bethany, dont le réveil brutal lance l'aventure.

Mark Wilson

Brave homme terre à terre, mari de Bethany. Inapte au rêve.

Le Prince aux Yeux de Givre

Ennemi des deux Amants et commanditaire du rapt de Bethany. S'agit-il pour autant d'une vile canaille ?

Le capitaine Tempestion

Un terrible pirate porteur d'un lourd secret.

Mandaria la Sorcière

Cette magicienne avait un compte à régler avec Arto.

Introduction des rêveurs

Nos héros se trouvent quelque part dans les Six royaumes. Pour une fois, ils peuvent se détendre et profiter de la vie lorsque, soudain, une silhouette translucide apparaît devant eux. C'est l'image d'un gentilhomme d'une quarantaine d'années, qui porte un pourpoint de cuir et tient une rapière. Ses traits – un nez en bec d'aigle, des pommettes saillantes et une épaisse moustache noire – sont déformés par la douleur. L'apparition tombe à genoux et perd de sa netteté. L'homme a tout juste le temps de relever la tête, de regarder les rêveurs et de dire « Au secours ! Le Séjour de Joie… attaqué. La sorcière… des pirates… je m'éveille… aidez-nous ! »

Sur ce, il disparaît, laissant nos héros avec une quête sur les bras.

Et si… les rêveurs s'en lavent les mains ?

Ils ne sont pas *obligés* de répondre aux appels au secours de n'importe quel fantôme. Cependant, abandonner un rêveur dans le besoin est un bon moyen de se signaler aux forces qui régissent le rêve comme une bande de couards. Tôt ou tard, ils payeront leur indifférence. Un PNJ ignorera leurs appels à l'aide, une action risquée tournera au désastre ou leur route croisera celle du capitaine Tempestion… Par ailleurs, à son retour, dans plusieurs mois de temps local, Arto leur en voudra de leur inaction.

Les faits pour le Gardien

Tout commence voici plusieurs années de temps de l'Éveil, lorsque deux rêveurs se rencontrèrent dans une rue de Zakarion. Messire Arto et dame Aronna se reconnurent aussitôt : leurs âmes s'étaient déjà aimées, naguère, dans d'autres existences, éveillées ou oniriques. Pendant de longues années, ils vécurent le genre de romance enchantée que seules les Contrées sont en mesure d'assurer. Après avoir longtemps couru l'aventure dans la mer du Sud, ils rêvèrent d'un havre de paix, le Séjour de Joie, où ils se fixèrent.

Hélas, le bonheur n'est éternel qu'à Céléphaïs, et encore.

Arto et Aronna ne se sont jamais vus dans l'Éveil. Arto s'y nomme Arturo Mendez. C'est un très vieil homme, veuf, qui regarde ses dernières années s'enfuir depuis une maison de retraite de Bogota, en Colombie. Quant à Aronna, elle a la trentaine et mène une vie sans relief dans la banlieue de Chicago, sous le nom de Bethany Connor Wilson. Mariée à Mark Wilson, un bureaucrate solide mais sans beaucoup d'imagination, elle est femme au foyer et élève leurs deux enfants.

Aronna aime Arto. Bethany aime Mark. Or, Aronna et Bethany sont la même personne. Ses amours oniriques l'ont éloignée du monde de l'Éveil. Elle s'est mise à dormir dix heures par jour, puis douze, puis davantage. Les médecins ont diagnostiqué une dépression nerveuse, mais les thérapies n'ont rien donné.

Bethany n'a pas conscience du problème, mais son subconscient est mieux informé qu'elle et lui a fait rêver une solution. Et si « quelqu'un » la séparait d'Arto ? Et s'il entreprenait de la remettre dans « le droit chemin » du mariage ? Le Prince aux Yeux de Givre, une version fantasmatique de Mark Wilson, qui n'existe *que* pour cela, apparut dans les Contrées et se mit au travail.

Le Prince s'est bientôt retrouvé au cœur d'un domaine conçu pour servir de prison à sa créatrice. Il ne lui restait plus qu'à la capturer. Il ne s'en est pas chargé en personne, embauchant les pirates du capitaine Tempestion pour attaquer le Séjour de Joie, sans oublier de les renforcer de Mandaria, une magicienne qui avait un compte à régler avec Arto. Son intervention était nécessaire pour écarter Arto sans le tuer : Aronna/Bethany ne souhaite pas lui faire de mal.

Générique

Le triangle initial

- Arto / Arturo Mendez, l'Amant.
- Aronna / Bethany Wilson, l'Amante.
- Mark Wilson, le mari.

Au Séjour de Joie

- Éan, le toucan qui a tout vu.

L'opposition

- Le capitaine Tempestion, pirate.
- Mandaria, magicienne.
- Le Prince aux Yeux de Givre, cauchemar.

Notes de mise en scène

- Ce scénario se déroule presque entièrement dans les Contrées du Rêve, avec une mini-enquête optionnelle dans l'Éveil.
- Il repose presque entièrement sur les *émotions*, ce qui n'est pas le registre habituel de *L'Appel de Cthulhu*. Vous devrez sans doute être un peu plus *théâtral* que d'habitude.
- Sa deuxième partie a été pensée pour générer de l'action, mais uniquement si vous le désirez. Elle peut également fonctionner comme une simple recherche et discussion avec des témoins. Par ailleurs, elle peut être jouée sur un mode tendu, ou avec un léger décalage à la *Princess Bride*, selon vos envies et celles du groupe.

Premier rêve : le Séjour de Joie

Les Amants, leurs exploits et leur domaine

Si les personnages connaissaient déjà Arto, ils ont une longueur d'avance. Sinon, ils vont devoir se renseigner. Rappelez-leur que l'affaire semble urgente et qu'ils ne vont pas avoir le temps de conduire une enquête approfondie.

Poser de judicieuses questions dans les tavernes de la ville permet d'entendre parler d'**Arto et d'Aronna**, un couple de héros, également connus comme « les Amants ». Arto ressemble à l'apparition qui les a contactés. Aronna est une rousse flamboyante à la peau laiteuse. Ils sont décrits comme des combattants redoutables, affectionnant la combinaison « armure de cuir, rapière et main gauche ». Tous deux connaissent quelques sorts, sans pouvoir être qualifiés de « magiciens » pour autant. Le duo montrait un beau mépris du danger, mais tous ceux qui les ont vus opérer disent qu'Arto était le plus pondéré des deux, alors qu'Aronna était pleine de feu.

Dans la région, ils sont célèbres pour avoir **chassé la Bête de Thuonn**, un village tout proche. Une rapide enquête

sur place permet d'apprendre que la créature en question était un ver carnivore surgi du monde souterrain. Gros comme une meule de foin, il dévorait agneaux et bergers avec un bel appétit. Le combat, spectaculaire, s'acheva par la victoire des Amants, mais il fit de gros dégâts. Le sang noir et toxique du monstre avait contaminé les cultures. Toutefois, « grâce à la magie de l'Éveil », au matin suivant, les champs étaient plus verts que jamais. Et depuis ce jour, les légumes de Thuonn sont particulièrement savoureux.

Si les rêveurs se renseignent sur d'**éventuels ennemis des Amants**, leurs interlocuteurs haussent les épaules. Comme chacun sait, on ne se fait pas que des amis en abattant des monstres et en redressant des torts. Toutefois, ils ajoutent que depuis quelque temps, les Amants ne couraient guère plus les aventures.

Dans les cités côtières, beaucoup de gens ont entendu parler du **Séjour de Joie,** le songe privé des Amants. Il se trouve un peu à l'ouest de Zakarion, et nul n'y accède si sa présence n'est pas souhaitée par les maîtres des lieux. Si les rêveurs expliquent la situation, ils trouvent sans mal un ancien obligé d'Aronna pour les y conduire – il s'appelle *Dathir* et possède *La Mouette d'or*, une barque pontée juste assez grande pour embarquer tout le groupe.

L'arrivée au Séjour de Joie

La côte qui s'étend au-delà de Zakarion mélange hautes falaises de granit et plages de galets qui débouchent sur d'épaisses forêts. Fjords, baies et criques abondent. Des albatros aux couleurs pastel volent très haut et plongent parfois pour s'emparer d'un poisson volant.

Aux abords du Séjour, la côte devient plus basse et la forêt s'avance jusqu'à la mer, formant une mangrove inextricable. Dathir profite de la relative absence de récifs pour s'approcher de la terre… Soudain, les arbres s'écartent, ouvrant un étroit chenal. Le pilote pousse un soupir de soulagement et murmure « ils nous acceptent ». Le passage débouche dans une petite baie aux eaux calmes, au fond de laquelle se trouve un quai assez vaste pour une birème. De là, un escalier de marbre monte vers un petit palais coiffé de dômes… qui fume encore.

La Mouette d'or se range le long du quai, qui domine la barque de deux bons mètres. Dathir, qui n'est pas un foudre de guerre, « reste à monter la garde » et laisse les rêveurs explorer le domaine.

Le paradis saccagé

Le Séjour de Joie est une colline aux pentes douces, bordée par la mer à l'ouest et par la forêt dans les trois autres directions. Le palais se trouve au sommet. Les pentes abritaient diverses installations : piscines froides et chaudes, théâtre en plein air, kiosque à musique, grottes ornementales. La température, constante, est celle d'un beau jour d'été, avec juste assez de brise pour la rendre supportable. D'énormes fleurs tropicales répandent des odeurs entêtantes. Des colibris boivent leur nectar. Des papillons d'un bleu aveuglant, plus grands que les morphos de l'Éveil, volettent ici et là. Avant l'attaque, la faune comptait également des autruches naines d'un blanc de neige et des singes familiers et intelligents.

Quant au palais, c'est une construction mauresque de marbre blanc et d'onyx, au centre d'une terrasse qui offre une vue panoramique sur toute la région. Conçu pour abriter les Amants et une poignée d'invités choisis, il ne compte qu'une douzaine de pièces, plus une cave à vins.

Où qu'ils se rendent, les rêveurs constatent des traces de violence gratuite. Des kiosques vides ont été incendiés, des statues renversées, des animaux familiers égorgés et laissés à pourrir sur place. De loin en loin, ils découvrent le cadavre d'un serviteur. Certains sont morts les armes à la main, mais la plupart semblent avoir été assassinés de sang-froid, la gorge

Variations

Dans les Contrées du Rêve

La deuxième partie, *La sorcière et le pirate*, vous donne l'occasion d'ajuster les adversaires du groupe à vos besoins. Tels qu'ils sont rédigés, Mandaria est puissante, mais indifférente. Quant à Tempestion, il est hostile… et beaucoup moins dangereux qu'il n'en a l'air. Tout change si Mandaria en veut encore assez à Arto pour s'attaquer à ses agents ou si le rêveur derrière Tempestion contrôle mieux ses impulsions. Massacrer des innocents en rêve serait une sympathique activité complémentaire pour un tueur à gages. La situation devient encore plus dangereuse si l'un ou l'autre a prêté allégeance à un Supérieur ou pire, à Nyarlathotep…



Dans le monde de l'Éveil

Vous pouvez personnaliser ce scénario en jouant sur trois aspects.

- **Spatial.** Ce scénario mentionne « Chicago » et « Bogota ». Les villes exactes n'ont aucune importance, ces noms matérialisent juste la distance qui sépare les Amants dans le monde réel. Ils sont trop loin pour que le groupe ait le temps d'organiser une rencontre… ou de s'imaginer que la solution se trouve dans l'Éveil. Rien ne vous empêche d'opter pour « Providence » et « Boston », par exemple, ou pour n'importe quel autre couple de villes selon vos besoins.
- **Social.** Est-ce bien la distance qui sépare les Amants ? Il existe bien d'autres paramètres susceptibles de creuser un gouffre entre deux personnes qui s'aiment. Différences de classe, de couleur, de religion… l'espèce humaine est douée pour dresser des barrières entre les cœurs et il y aura *toujours* des histoires d'amour inacceptables. « Arturo Mendez » est un cadre dans lequel vous accrochez ce que vous voulez. Dans les années 1920, il pourrait s'agir d'un ancien esclave. À notre époque, il pourrait être du même sexe que Bethany ou en train de mourir du sida plutôt que de vieillesse.
- **Temporel.** Ce scénario fonctionne aux trois époques classiques de *L'Appel de Cthulhu*. Reportez-vous à l'encadré *L'éveil, certes, mais lequel ?* p. 32, pour quelques notes sur l'impact de l'époque sur la brève enquête qui se déroule dans le monde de l'Éveil.



tranchée alors qu'ils se tenaient agenouillés (0/1 SAN). Apparemment, les agresseurs n'ont laissé personne derrière eux.

Le palais a été pillé, puis incendié. Les flammes se sont éteintes d'elles-mêmes avant de faire de trop gros dégâts, ce qui permet aux personnages d'explorer l'intérieur.

L'usure du rêve

Arturo étant hors de combat pendant un moment et Bethany plongée dans un autre rêve, le Séjour de Joie commence à se défaire. C'est à peine sensible pour le moment, mais si un rêveur veut cueillir une fleur, il la trouve curieusement insubstantielle et elle retourne au néant en quelques minutes. La jungle, qui restait gentiment à sa place, commence à avancer, grignotant le pourtour du cercle défriché. Certains des livres de la bibliothèque du palais – ceux qui n'ont pas brûlé – n'ont plus que des pages blanches, où ne subsistent que de vagues traces d'encre.

Tout cela n'est pas normal. D'habitude, un rêve survit longtemps à l'absence de son rêveur. En revanche, cela transmet un message clair au groupe : ce qui se passe ici est grave et *urgent*.

Les domestiques morts

Tous portent des tabards verts sur lesquels sont brodés «AA» au fil d'or. Beaucoup ont la peau claire et sont roux aux yeux verts ou bruns aux yeux bleus, avec ce que les rêveurs perçoivent comme « un type irlandais ». D'autres ont la peau foncée et les pommettes hautes, et évoquent davantage le Mexique ou l'Amérique du Sud aux yeux des personnages.

Le survivant

Éan est un toucan. Plus gros et aux couleurs plus vives que ses congénères de l'Éveil, c'était l'animal de compagnie favori d'Aronna (et le seul qui ait survécu, le reste de sa ménagerie n'avait pas d'ailes et figure parmi les victimes du massacre). Il volette de-ci de-là, examinant le carnage d'un œil désolé, se perchant sur une balustrade pour observer les personnages, et s'éloignant dès qu'ils s'approchent.

Quand il estime qu'il peut leur faire confiance, ou si les rêveurs l'interpellent, il se pose sur l'épaule de l'un d'eux et les salue. Il a une belle voix de ténor lyrique, qui conviendrait mieux à un volumineux chanteur d'opéra qu'à un oiseau pesant une poignée de kilos.

Il n'est pas très intelligent, a du mal avec le passage du temps et se laisse facilement distraire. Interrogé avec patience, il communique au groupe les informations suivantes :

- L'attaque a commencé à l'aube. Laquelle ? Il ne sait pas.
- Tout a commencé lorsqu'une femme inconnue, portant une robe pourpre et or, est apparue sur la terrasse du palais. Elle a crié des choses qu'Éan n'a pas comprises et le chenal s'est ouvert.
- Deux gros navires aux voiles rouge sang sont arrivés, « pleins d'hommes féroces qui ont fait tout ça ».
- Arto s'est approché de la femme, l'épée à la main. Éan croit qu'il l'a appelée « Manda » ou quelque chose de ce genre. Elle a agité les mains et Arto s'est immobilisé. Elle a ri et fait d'autres gestes. Arto est tombé à genoux, est devenu transparent, puis s'est évanoui comme s'il n'avait jamais été là.
- Les pirates ont ensuite saccagé tout le Séjour, tuant tout ce qu'ils pouvaient attraper, « sauf moi, parce que je vole », glisse le toucan d'une voix pleine de suffisance.
- Il a vu dame Aronna cernée, capturée et enchaînée par un groupe de pirates, qui l'ont entraînée jusqu'au plus grand des deux navires.
- Il a essayé de la suivre « pour la sauver », mais la vigie avait un arc, et Éan jurerait que ses flèches étaient empennées de plumes de toucan. Sa propre mère ayant été tuée sous ses yeux par un archer, il a pris la fuite, et s'en veut beaucoup.
- Les navires sont partis, laissant derrière eux un volatile *très* déprimé.

Autres informations

- Éan peut montrer aux rêveurs l'endroit où Arto est tombé. Il n'y a aucune trace visible, mais ce coin de terrasse a bel et bien quelque chose d'anormal. Le marbre a beau paraître solide, il a la consistance d'une chair meurtrie, et le rêve semble s'y effilocher – la lumière du soleil est moins forte, une odeur de vieillesse et de pourriture monte par bouffées aux narines des personnages… S'y tenir trop longtemps est pénible. Si un membre du groupe réussit un test extrême de **POU**, il a une brève vision de l'Éveil : il est alité dans une chambre blanche, ça sent le désinfectant et la souffrance, une infirmière est penchée sur lui, l'air préoccupé.

Ce sera leur seul contact avec Arturo pour le moment.

- Une fouille du palais permet de découvrir l'identité éveillée d'Arto : la bibliothèque possède tout un rayon de *Stupéfiantes découvertes sur les oiseaux de Colombie*, vol. I à XXVI, par le Pr Arturo Mendez, de l'université de Bogota. En dehors de leurs titres et du portrait de l'auteur, ils ne contiennent que des pages blanches. « Arturo Mendez » est un monsieur moustachu et distingué, qui ressemble un peu à Arto – autant qu'une glace à la vanille peut ressembler à un sorbet à la mangue et aux fruits de la passion.
- Il n'existe rien d'aussi flagrant pour Aronna, mais plusieurs détails laissent à penser que son être éveillé n'a rien de sud-américain. Les rêveurs ont sans doute déjà obtenu son signalement : une grande femme à la peau pâle, aux yeux verts et aux cheveux roux. Certaines moulures des appartements des Amants portent des motifs en nœuds caractéristiques de l'art irlandais médiéval. Et la salle de musique renferme quelque chose qui ressemble bigrement à une harpe celtique, revue et amplifiée par le rêve.

Et maintenant ?

Le Séjour de Joie n'a plus rien à offrir aux rêveurs. Même Éan n'a pas envie de s'y attarder. Si les personnages veulent bien de lui, il se joint volontiers au groupe. Il fera un allié voyant, couard et bavard, mais dévoué à Aronna jusqu'à la mort.



Ean le toucan

Points de vie : 6
Mouvement : 4/12
(sur terre/en vol)

Combat :
- Coup de bec 30 % (15/6)
  1D3+1 points de dégâts

Compétences :

Chanter le rôle de don José dans *Carmen*	80 %
Réclamer des fruits	80 %
Sentir la direction d'Aronna	65 %
Trouver Objet Caché (un dé de bonus pour les insectes)	70 %
Voler	70 %

Que se passe-t-il dans le monde de l'Éveil ?

- **Arturo** a été brutalement arraché au rêve par Mandaria. Normalement, le sortilège ne le bloquerait que pour le reste de la nuit, mais le choc de se retrouver brutalement dans son corps a déclenché une crise cardiaque. Arturo est à l'hôpital, dans un état stable. Les médicaments le plongent dans un sommeil sans rêve… pour l'instant.
- **Bethany** a passé une mauvaise nuit. Elle s'est réveillée d'un sommeil agité pour préparer le petit déjeuner de son mari et de ses enfants. Une fois seule à la maison, elle s'est remise au lit, redoutant la suite du rêve et désirant la connaître.
- **Mark** est allé travailler en s'inquiétant pour sa femme. Comme d'habitude.

Second rêve : la sorcière et le pirate

Où chercher ?

Arto a brièvement mentionné des pirates et une sorcière lorsqu'il est apparu au groupe. Éan a ajouté deux précisions : les premiers se déplaçaient sur des vaisseaux blancs aux voiles rouge sang et la seconde s'appelait « Manda » ou quelque chose qui y ressemble.

Que faire de ces informations ? Les rêveurs sont libres de se renseigner là où ils le désirent en dialoguant ou, si vous souhaitez formaliser leurs recherches, à l'aide de tests dans une compétence de communication.

Les grandes villes les plus proches du Séjour de Joie sont :

- **Zakarion**, une cité paisible, tournée vers la pensée abstraite. Les pirates l'ignorent et c'est réciproque. Si le groupe pose des questions à leur propos, leurs tests subissent un dé de malus. Les questions sur une magicienne ne subissent aucun modificateur.
- **Thorabon**, qui se meurt. Ses habitants se préoccupent d'abord de leur propre survie. Pour nombre d'entre eux, cela passe par un exode par la mer. Ils sont donc attentifs aux rumeurs sur les pirates (les questions du groupe reçoivent un dé de bonus). En revanche, personne n'y a entendu parler d'une magicienne nommée Manda (deux dés de malus).
- **Dylath-Leen**, la malfamée, qui se trouve plus loin vers l'ouest. Les questions sur les pirates y reçoivent deux dés de bonus, celles sur une sorcière un dé de bonus. Des rêveurs trop curieux risquent d'attirer l'attention de divers individus peu recommandables ou qui ont un compte personnel à régler avec Arto ou Aronna…

Des noms et des faits

Que ce soit par un docker furtif sur les quais de Dylath-Leen, un marchand de parchemins de Zakarion, un réfugié de Thorabon ou n'importe qui d'autre, les rêveurs devraient découvrir que :

- **Le capitaine Tempestion** est le seul pirate de la région qui navigue sur des vaisseaux blancs aux voiles rouge sang. Il commande deux navires et a établi son repaire sur une île sans nom, un peu à l'est de Dylath-Leen. De l'avis général, il entretient des intelligences dans le port. Tempestion a une réputation de cruauté imbécile qui cadre assez bien avec le saccage du Séjour de Joie.
- **Mandaria la magicienne** occupe une très ancienne tour de guet, sur la côte, non loin de la ville. En revanche, tout le monde est surpris que les rêveurs la décrivent comme « maléfique ». Elle a plutôt la réputation d'une sorcière blanche, qui reste à l'écart, mais accepte parfois d'aider ceux qui lui en font la demande.

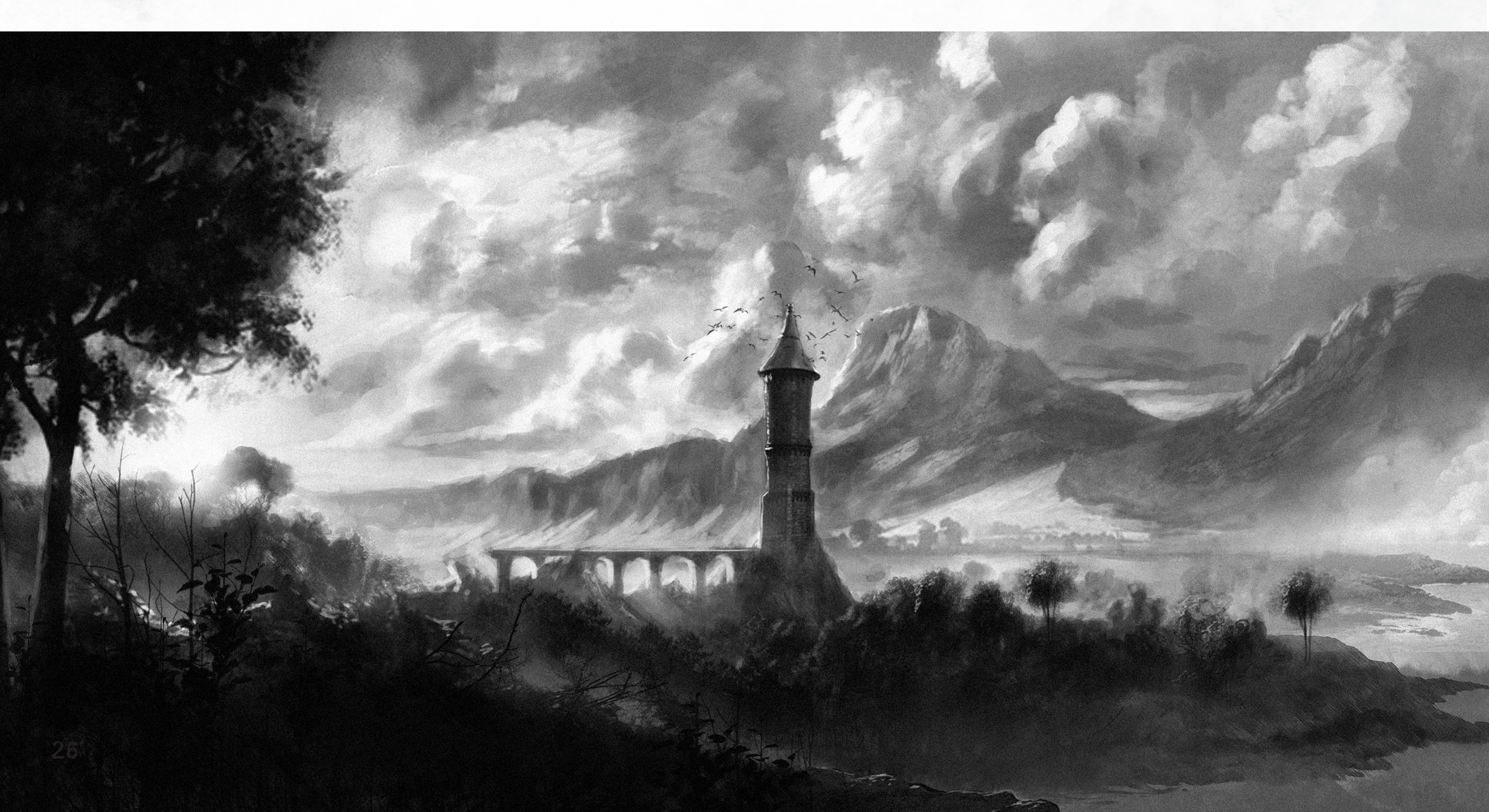
Munis de ces informations, nos héros sont libres de choisir à qui ils rendent visite en premier.

Il était une fois une magicienne…

La tour de Mandaria se trouve à l'ouest de Dylath-Leen. La distance importe peu, étant de toute manière subjective, comme tout ce qui se trouve dans les Contrées du Rêve.

Bâtie à une époque très lointaine pour repérer une éventuelle flotte d'invasion, elle se dresse dans une lande doucement vallonnée, brutalement coupée au sud par des falaises qui dominent une mer gris ardoise. C'est une construction toute simple, en pierres sèches, haute d'une dizaine de mètres et coiffée d'un toit conique. Ses cinq premiers mètres sont aveugles, mais des meurtrières s'ouvrent dans sa moitié supérieure.

Du point de vue d'un assaillant, elle présente une petite difficulté : l'unique porte se trouve à mi-hauteur et il n'y a pas d'escalier. À l'époque où des soldats occupaient la tour, ils montaient et descendaient par une échelle de corde. En magicienne aguerrie, Mandaria ignore superbement la pesanteur. Quant aux personnages, à moins qu'ils ne disposent d'un moyen de voler, ils auront du mal à entrer, mais rien ne les empêche de rêver qu'ils disposent d'une corde et d'un grappin… ou d'un tapis volant.





Qui est Mandaria ?

La sorcière est une native du rêve, qui n'a jamais eu d'alter ego dans l'Éveil. Elle est sa propre maîtresse. Elle respecte les Supérieurs qui règnent sur les Contrées mais ne les sert pas. Quant aux autres dieux, elle les redoute et les évite autant qu'elle le peut. Elle craint particulièrement Nyarlathotep, ce qui lui fait sans doute un point commun avec le groupe.

Mandaria essaye d'être équitable et honorable. Toutefois, il arrive qu'elle laisse ses émotions prendre le dessus, pendant un court moment. Arto en a fait les frais, mais maintenant qu'elle a eu sa revanche, elle ne se soucie plus de lui.

Sous sa forme la plus courante, elle apparaît comme une jeune femme grande et mince, aux traits fins, aux longs cheveux argentés et aux yeux violets. Elle semble toujours concentrée sur des choses invisibles aux rêveurs. Elle parle peu, et de manière aussi précise que possible : les mots ont du pouvoir.

Mandaria ne laisse pas un groupe d'intrus s'installer à la base de sa tour sans réagir. S'ils restent plus de quelques minutes, ils commencent à entendre des voix ou, plus précisément, les cris des oiseaux de mer qui volent au-dessus d'eux et forment des mots. « Qui êtes-vous ? Que voulez-vous à la Magicienne ? », demandent-ils. Les rêveurs n'ont qu'à exposer leur requête pour se voir octroyer une audience. S'ils se montrent hostiles, en revanche, les oiseaux prennent de la hauteur et Mandaria n'essayera plus de communiquer.

Si Mandaria accepte de discuter, les oiseaux dirigent les rêveurs vers la base de la tour, juste sous la porte. Le visage de la sorcière naît de la pierre et les regarde, impassible. Elle est disposée à répondre, mais elle a ses propres questions et, si le groupe n'y répond pas, l'entretien tourne vite court. Mandaria a déjà rassemblé de nombreuses informations sur la réalité éveillée. Elle s'intéresse à quelques sujets précis, qui vont des différences entre la magie et la technologie aux mécanismes du rêve en passant par l'histoire d'un pays donné, ou des informations sur un personnage célèbre, qui peut être de la période des rêveurs, ou légèrement postérieure. Calibrez-les en fonction des centres d'intérêt des personnages, afin que les échanges ne soient pas à sens unique. La conversation fonctionnera sur la base d'une question pour une question.

Voici la liste des questions et des réponses les plus probables.

- **Avez-vous attaqué Arto ?**
  « Oui, mais qui êtes-vous et pourquoi voulez-vous le savoir ? »

- **Que lui avez-vous fait ?**
  « Je l'ai simplement renvoyé dans son monde… et le vôtre, me semble-t-il ? Ce n'est pas permanent. Il sera bientôt de retour parmi nous. En attendant, parlez-moi donc de cet *Éveil*… »

- **Tout le monde dit que vous êtes une bonne sorcière. Pourquoi avez-vous fait ça ?**
  « J'avais deux bonnes raisons. »

Mandaria la magicienne

Celle qui sait

Caractéristiques

FOR	40
CON	80
TAI	40
DEX	80
APP	75
INT	70
POU	125
ÉDU	95

Points de vie : 12
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé mentale : 50

Combat :

• Dague 80 % (40/16)
1D4 + 2 points de dégâts

Compétences :

Arts et métiers (sorcellerie)	80 %
Équitation	70 %
Langue (oiseaux de mer)	60 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Savoir ès Rêves	50 %

Sorts : *Barrière oblongue, Jet argenté, Esprit de fer, Tournoiement.*

Capacités : Ses pouvoirs sont vastes, au point d'être difficiles à modéliser avec des sorts. En cas de besoin, sachez qu'elle maîtrise le *déplacement* des personnes et des choses, ainsi que les *illusions* visuelles et auditives. Elle a également passé de nombreuses années à étudier les rêveurs, à comprendre d'où ils venaient… et à apprendre à les y renvoyer en cas de besoin. Ce talent aussi rare que redoutable ne concerne pas les personnages. En effet, elle a besoin d'un lien émotionnel avec sa cible et de longs préparatifs. Si sa route recroise celle du groupe dans d'autres scénarios, en revanche, qui sait ?

- **Lesquelles ?**
  « Celui qui est venu à moi souffrait. Je l'ai aidé. »
- **Et l'autre ?**
  « J'ai aimé Arto. Avant qu'il ne retrouve son Aronna, nous avons partagé quelques beaux moments, lui et moi. Ensuite, il m'a abandonnée. Je n'étais pas assez *réelle* pour lui. »
- **Étiez-vous au service des pirates ?**
  « Non, je me suis bornée à neutraliser Arto et à ouvrir le chenal. Comme beaucoup de mauvaises choses ici, Tempestion est lié à l'Éveil. »
- **C'était Tempestion votre commanditaire, alors ?**
  « Non. Comme moi, il rendait service à un autre. »
- **Saviez-vous qu'Aronna devait être enlevée ?**
  « Non… enfin, je m'en doutais. Mais je suis certaine qu'elle ira bien. Je ne crois pas que son ravisseur lui veuille du mal. »
- **Arto voudra se venger !**
  « C'est possible. Nous verrons à ce moment-là qui de nous deux est le plus redoutable. »
- **Assez tourné autour du pot. Qui est le responsable et où pouvons-nous le trouver ?**
  « J'ignore où il est, et même si je le savais, je ne me mêlerai pas davantage de vos affaires. J'ai réglé mon ancien compte avec Arto, le reste ne m'intéresse pas. »
- **À quoi ressemble-t-il ?**
  « C'est un homme jeune et mince, aux cheveux noirs et aux yeux blancs. *Si* c'était sa véritable apparence. »
- **Aronna doit bien être quelque part !**
  « Certes. Là où Tempestion l'a livrée. »
- **Que pouvez-vous faire pour nous aider ?**
  « Je ne parlerai à personne de cette conversation. »

Lorsque l'échange commence à traîner en longueur, le visage de la sorcière se change à nouveau en une pierre semblable à toutes les autres. Les rêveurs sont libres de rester ou de partir, à leur guise. Mandaria ne s'occupe plus d'eux.

Et si… les rêveurs persistent à se montrer hostiles ?

Mandaria estime qu'ils finiront par se lasser et les ignore. S'ils commencent un siège en règle, elle lance une illusion protectrice : soudain, la tour semble être faite d'un seul bloc de pierre lisse, sans l'ombre d'une prise. La porte et les meurtrières ont disparu. Pour revoir la tour telle qu'elle est réellement, il faut réussir un test difficile de **POU**. L'illusion revient au bout d'1D10+3 rounds, juste assez pour atteindre la porte, mais peut-être pas assez pour réussir le test difficile de **Crochetage** qui permettrait de l'ouvrir.

Il était une fois un terrible pirate…

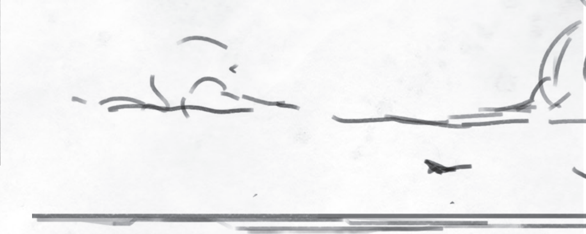
Retranché dans son repaire, Tempestion s'avère plus difficile à approcher que Mandaria. Les rêveurs peuvent opter pour les tactiques suivantes :

- **La prise de contact**
  Quelques questions judicieusement posées à Dylath-Leen permettent de s'aboucher avec ***Nionna Main-de-bois***, un marin mutilé qui sert d'informateur à Tempestion. Par son intermédiaire, et en se faisant passer pour d'éventuels commanditaires, quelques jours suffisent pour prendre rendez-vous avec le capitaine. Tempestion propose l'îlot aux Ruines, au crépuscule. Si les rêveurs préfèrent un autre site, les criques discrètes et les îlots déserts ne manquent pas dans la région. Tempestion accepte leur suggestion, mais il s'attend à être trahi et renforce sa sécurité.
- **La visite surprise**
  Les rêveurs peuvent également corrompre Nionna (ou le torturer) afin d'obtenir l'itinéraire qui conduit au repaire du pirate. Ensuite, il suffit de se procurer un navire, si possible assez gros et menaçant, d'y aller et d'exiger de parler à Tempestion, d'égal à égal. Le capitaine est contrarié, mais assez surpris pour accepter la discussion.
- **L'offensive**
  Deux groupes sont susceptibles de financer une expédition contre Tempestion : ce qui reste du gouvernement de Thorabon, car le pirate s'en prend en priorité aux réfugiés qui fuient la ville ; et un discret trio d'armateurs de Dylath-Leen, qui le trouve encombrant.

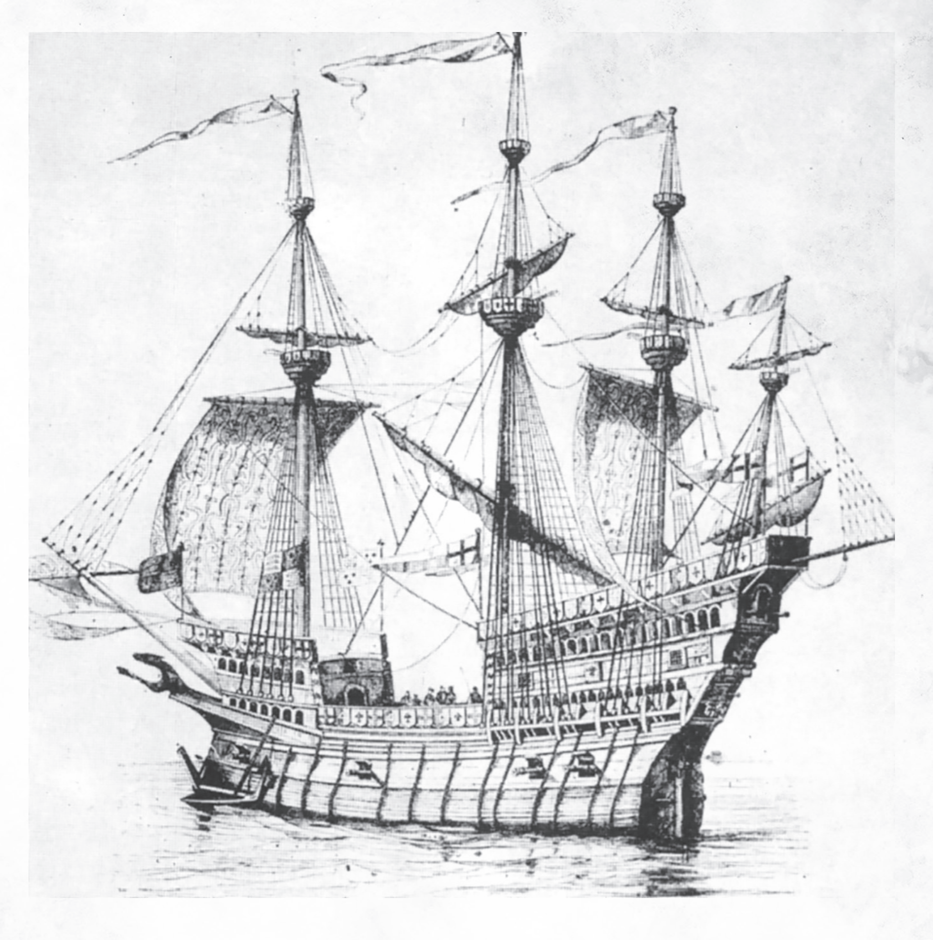
Notes tactiques

Si les rêveurs se sont procuré des vaisseaux et des équipages à Dylath-Leen, affronter Tempestion devient possible.

- **Thorabon** peut leur procurer quatre trirèmes de guerre, *Prime*, *Seconde*, *Tierce* et *Quarte*. Beaucoup plus petites que les navires de Tempestion, elles sont plus maniables et n'ont pas besoin du vent. Leurs rameurs sont des hommes libres, traités correctement. Chaque vaisseau embarque un contingent de soldats professionnels dotés d'armures de cuir, de sabres et d'arcs. Rameurs, officiers et soldats sont tous *très* motivés et beaucoup ont un compte personnel à régler avec Tempestion. Leur tactique favorite consiste à éperonner l'ennemi et à le laisser couler. Hélas, les galères souffrent de la même malédiction que le reste de la ville : en situation de combat, elles ont 5 % de chances par round de se déliter, précipitant leurs occupants à la mer.
- Les trois armateurs de **Dylath-Leen** apportent chacun un voilier rapide, le *Stylet*, le *Dieu inconnu* et le *Cormoran*. Individuellement, ils sont moins gros que les frégates de Tempestion, mais ensemble, ils ont un tonnage supérieur et embarquent davantage d'hommes. Leurs équipages mélangent marins et mercenaires, mal encadrés par des officiers qui n'aiment pas la mer, mais tous cousins ou neveux des armateurs. Tout ce monde est plus prompt à se bagarrer et à se saouler qu'à écouter les ordres. Pour qu'ils acceptent de se battre, il faut les motiver… ou les mettre en danger. Ils ne connaissent qu'une seule tactique : l'abordage. Si vous souhaitez une complication supplémentaire, Dylath-Leen étant Dylath-Leen, le propriétaire du *Cormoran* est secrètement allié à Tempestion. Son capitaine trahira les rêveurs en plein combat.
- Peu importe la flotte rassemblée par nos héros, il leur appartient de choisir leur terrain. Faut-il organiser le blocus de l'île des Pirates ? Est-il préférable d'attendre que les vaisseaux de Tempestion soient sortis et les attaquer à ce moment-là ? Ou de laisser les pirates s'éloigner et s'emparer de leur base, histoire de négocier en position de force à leur retour ?



- **La chèvre**
  Rien n'empêche nos héros de s'embarquer sur un transport de réfugiés qui quitte Thorabon à destination de Rinar, dans l'espoir qu'il sera attaqué par Tempestion. Les Contrées satisfont le souhait des rêveurs et les voiles rouges se montrent au deuxième jour de mer… Reste à survivre à l'abordage, en faisant assez de dégâts pour intéresser Tempestion. Le pirate n'est pas fermé à l'idée de recruter des combattants valeureux.



Le repaire de Tempestion

Le capitaine s'est approprié un petit archipel composé de trois îles, cernées par des bancs de récifs traîtres, peuplés de pieuvres anormalement grosses qui observent les humains d'un œil affamé.

En forme de croissant, avec une baie intérieure assez vaste et profonde pour abriter quatre navires, **l'île des Pirates** est couverte d'une épaisse forêt et possède un petit lac intérieur. À part ça et pléthore de cochons sauvages, elle n'a pas beaucoup d'intérêt. Les pirates se sont construit des paillotes à la lisière de la forêt. La seule installation sérieuse est un grand atelier de charpentier, où l'équipage fabrique des pièces de rechange. Tempestion n'envisage pas de s'y installer en permanence.

Ses deux petites sœurs sont désertes et peuvent masquer l'approche d'une flotte. **L'îlot des Oiseaux** abrite une immense colonie de fous de Bassan. Ils sont bruyants, le guano pue, mais ses rochers offrent une vue imprenable sur le camp pirate. **L'îlot aux Ruines** est grand comme deux terrains de football, dépourvu de végétation et possède de nombreux pans de mur éboulés, ainsi que quelques statues érodées, vestiges du temple d'un dieu marin oublié. S'il en a la possibilité, c'est là que Tempestion parlementera avec des visiteurs : il connaît tous les lieux où cacher des renforts.

Les navires de Tempestion

Le *Carnage* et le *Ravage* sont deux trois-mâts massifs, peints dans un blanc jaunâtre qui imite l'os. Leurs voiles rouge sombre évoquent le sang. Quant à la flamme qui bat au sommet, c'est une variante du Jolly Roger, un crâne blanc sur champ écarlate. Les limitations technologiques inhérentes aux Contrées du Rêve empêchant Tempestion de les équiper de canons, il se contente de la combinaison « poursuite et abordage ».

Tempestion commande personnellement le *Carnage*. Le *Ravage* est sous les ordres de son lieutenant, Mister Pearce, un borgne encore plus féroce que son maître.

Les hommes de Tempestion

Ces deux navires embarquent chacun une quarantaine de matelots. La plupart ont été rêvés « en série » par le capitaine, qui voulait des hors-la-loi sans foi ni loi. Quelques-uns sont des renégats, survivants d'autres abordages. Enfin, ses officiers sont des créations un peu plus détaillées, modelées à partir de personnes de l'Éveil.

L'ensemble forme un ramassis de brutes sauvages, de brutes sournoises, avec quelques brutes éduquées ici et là. Tous montrent une foi aveugle dans leur capitaine, qu'ils suivraient jusqu'au bout du monde.



S'ils ont d'autres qualités, elles sont bien cachées (mais elles font parfois surface, si vous pensez que cela peut servir l'histoire).

Tempestion tel qu'en lui-même

Le capitaine Tempestion mesure deux mètres dix, est taillé comme une armoire, porte une redingote rouge et un bicorne, brandit un sabre d'abordage dans chaque main et beugle des insultes d'une voix tonnante. De plus près, les rêveurs découvrent une trogne poilue, avec des sourcils exubérants, un buisson de barbe noire, un nez d'alcoolique et une paire de petits yeux calculateurs.

Lorsqu'ils discutent face à face, les injures laissent place à une certaine politesse, voire à une pointe d'obséquiosité si le groupe s'est placé en position de force. Communiquer avec lui est compliqué : la violence est sa réponse usuelle face à n'importe quel problème et, si elle ne suffit pas, il opte pour une fuite éperdue. Il a beaucoup de mal à placer les personnages au même niveau que lui, et à admettre que des compromis sont possibles. Et quand il « perd », il boude. Parce que, en réalité… Tempestion n'est pas uniquement un terrible pirate, comme vous le verrez dans l'encadré *Le noir secret du capitaine.*

Un sujet de discussion

Si les rêveurs essayent d'expliquer à Tempestion que les massacres, c'est mal, le pirate hausse les épaules et répond d'une petite voix vexée « c'est bon, j'ai rien fait de mal, ils ne sont pas *réels*, ces gens ».

Si le groupe le souhaite, cela peut être le prétexte d'un intéressant débat philosophique sur la réalité des Contrées et de leurs habitants, qui sera d'autant plus intéressant s'ils ne sont pas tous du même avis sur la question.

Conversation avec un pirate

Que ce soit dans une atmosphère cordiale autour d'une bouteille de rhum ou dans un contexte plus tendu, les rêveurs finissent par interroger Tempestion. Son récit, moins structuré que celui de Mandaria, est aussi plus instructif :

« Un matin, j'ai eu de la visite, sur l'île. Un grand gaillard habillé tout en noir, qui était venu je ne sais pas comment, mais sans navire. Il venait me proposer un contrat. Il me garantissait l'accès à un domaine protégé, le Séjour de Joie. À condition de lui remettre une certaine dame Aronna vivante et en parfait état, je pouvais piller tout à loisir… non, en fait, je *devais* piller. Il exigeait que je fasse un maximum de casse et il m'a dit qu'il m'avait choisi exprès pour ça, parce que ça correspondait à mon style. Il m'a indiqué où placer mes vaisseaux et m'a dit d'attendre que le chenal s'ouvre – ça, c'était le boulot d'une magicienne. Tout s'est passé comme prévu. Dame Aronna s'est battue, mais à quarante contre un, n'est-ce pas… (*il se trouble*) J'avais prévu de la faire enfermer à fond de cale, mais elle avait quelque chose… elle était comme moi… comme vous… Alors je l'ai installée dans la cabine de mon second. Sous bonne garde quand même, bien qu'elle m'ait donné sa parole d'honneur de ne rien tenter. Elle a été très sage. On a beaucoup parlé, pendant la traversée, elle et moi. Je crois qu'elle me faisait confiance, à la fin. Elle m'a même donné son nom dans le monde de l'Éveil – elle s'appelle Bethany Connor Wilson. Je sais qu'elle vit à Chicago, parce qu'on a discuté des différences entre les Grands lacs et une vraie mer. Un peu avant que nous n'arrivions, je lui ai dit qu'elle n'avait qu'un mot à dire pour que j'étripe ce salopard aux yeux blancs – il y voit clair, mais il a les yeux aussi blancs qu'un ventre de poisson mort. Elle m'a souri et a dit "tout est pour le mieux". Elle est montée dans sa barque et ils sont partis dans la brume. »

Il répond volontiers aux questions supplémentaires, par exemple :

- **Connaît-il messire Arto ?** « Jamais entendu parler de lui. »
- **Où a-t-il livré dame Aronna ?** Tempestion accepte de leur dessiner une carte, où l'emplacement est – inévitablement – marqué d'une croix. Pour plus de sûreté, il l'enchante de manière à ce que les personnages y figurent, sous la forme d'un petit navire qui s'animera au fur et à mesure qu'ils s'approcheront. Cela se trouve un peu à l'est de Rinar, « mais je ne peux pas vous en dire plus, la brume masquait tout ».

Le noir secret du capitaine

Tempestion vous semble infantile ? C'est tout à fait normal. Le capitaine est la projection onirique de Rupert Cavendish, qui a 10 ans et s'ennuie à mourir dans un pensionnat britannique, vers 1900. Bizuté par ses camarades, Rupert souffre de se sentir exclu et insignifiant… et prend sa revanche dans ses rêves. Ses origines expliquent aussi l'absence totale de femmes dans son équipage, ainsi que la courtoisie très victorienne avec laquelle il traite d'éventuelles prisonnières.

En dehors de sa brève rencontre avec dame Aronna, Rupert n'avait jamais vu d'autres rêveurs, et n'était même pas certain de leur existence. À un certain niveau, il perçoit le groupe comme des adultes venus lui dire d'arrêter de faire des bêtises. Plus en profondeur, il comprend que si Tempestion meurt, il n'accédera plus jamais aux Contrées et cela le terrifie. Du coup, il se soumet facilement à leur autorité, tout en leur en voulant beaucoup.

Il est très difficile de se montrer miséricordieux avec une telle brute, mais si les rêveurs se retiennent de le pendre haut et court, ils en seront récompensés. Lors d'une autre aventure maritime, ils seront secourus par un Tempestion amendé, qui a quitté le rôle de « terrible pirate » pour celui de « vaillant corsaire », en partie grâce à leur bonne influence.

En sens inverse, s'ils mettent Tempestion à mort, ils se sont fait un ennemi de Rupert Cavendish. Privé de l'exutoire des rêves, il deviendra un sale type rongé d'idées de vengeance. Encore faut-il qu'il retrouve les personnages, mais il a des années pour y parvenir… et dans sa quête pour retrouver les Contrées du Rêve, il croisera sans doute le chemin d'un culte ou d'entités déplaisantes.

Le destin du pirate

Une fois la conversation terminée, Tempestion n'a plus de rôle pré-écrit.

Si les rêveurs sont parvenus à le **capturer**, ils peuvent le remettre aux autorités de Thorabon ou aux armateurs de Dylath-Leen, qui ne manquent pas de le condamner à mort. Le capitaine peut aller danser la gigue sur une potence ou s'échapper à la dernière seconde, le jeune Rupert s'éveillant à l'abri en Angleterre au moment où le bourreau passe la corde au cou de Tempestion. Dans ce cas, le pirate disparaît, au grand mécontentement des juges, qui pestent contre ces sorciers de l'Éveil.

Nos héros peuvent aussi exiger qu'il **aille se faire pendre ailleurs**, ce qu'il fait bien volontiers : il envisageait depuis un moment d'aller courir les aventures au-delà de l'île d'Oriab.

Des rêveurs imprudents sont libres de réclamer son **aide** contre l'homme aux yeux blancs, mais feriez-vous confiance à un pirate sanguinaire ?

Enfin, si le groupe est en difficulté au Séjour de Peine, le capitaine pourrait faire un retour spectaculaire. Il s'est embarqué dans sa propre quête pour sauver Aronna, dont il est tombé amoureux comme on aime à 10 ans – sans espoir, mais totalement. Si bien intentionné soit-il, son intervention risque de compliquer encore les choses, dans la mesure où sa solution consiste à jeter « le démon aux yeux blancs » aux requins aussi souvent que nécessaire. Or, comme nous le verrons plus loin, ce n'est pas une bonne idée.

Les pirates

Pour créer la plupart des pirates, Rupert a rêvé « en gros », sans se soucier des détails. En revanche, pour ses officiers et certains matelots, il s'est inspiré de ses camarades de dortoir, de ses professeurs et de ses cousins, sauf que dans ce monde, ils lui obéissent au doigt et à l'œil. Un observateur extérieur ne manquera pas d'être surpris par leur léger accent britannique et leur propension à discuter rugby ou, pire, cricket.

Caractéristiques :

FOR	70
CON	60
TAI	60
DEX	65
APP	40
INT	40
POU	30
ÉDU	40

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé mentale : 30

Combat :

- Sabre d'abordage 60 % (30/12)
  1D8 + 2 points de dégâts + impact
- Arc 50 % (25/10)
  1D6 + 1 points de dégâts

Protection : aucune

Compétences :

Arts et métiers (piraterie)	60 %
Grimper	50 %
Intimidation	50 %
Nager	30 %
Résister aux ordres du capitaine	06 %

Intermède éveillé

Si vous désirez que les personnages s'éveillent à la fin du deuxième rêve, ils peuvent consacrer une journée à obtenir des détails sur « Arto » et « Aronna », mettant à profit les indices récupérés au Séjour de Joie et auprès du capitaine Tempestion.



Le capitaine Tempestion

Terrible pirate à double fond

Caractéristiques :

FOR	90
CON	50
TAI	90
DEX	60
APP	45
INT	50
POU	60
ÉDU	45

Points de vie : 14
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8
Santé mentale : 60

Combat :

- Sabre d'abordage 70 % (35/14)
  1D8 + 2 points de dégâts + impact

Protection : aucune

Compétences :

Arts et métiers (capitaine pirate)	80 %
Intimidation	60 %
Nager	40 %
Pilotage (bateaux)	75 %

Sort : *Bouclier de Flamme*

- **Le Pr Arturo Mendez** a bien enseigné la botanique à l'université de Bogota, mais il a pris sa retraite il y a plus de vingt ans. Si les personnages tentent de le contacter à sa dernière adresse connue, une maison de retraite, ils sont informés qu'il a souffert d'une crise cardiaque deux nuits plus tôt. Il est à l'hôpital. Là, ils apprennent qu'il est tout juste sorti des soins intensifs. Si l'époque le permet, il est possible d'avoir une brève conversation téléphonique avec lui. Sa forme éveillée ne parle que l'espagnol et quelques mots d'anglais. Il écoute ce qu'ils ont à dire et leur promet de venir à la rescousse lors d'une toute prochaine nuit. S'ils parviennent à communiquer avec son médecin traitant, ils apprennent que le Pr Mendez a 86 ans et que son cœur donne de sérieux signes de faiblesse. Il peut mourir n'importe quand… ou durer encore quelques années.

- **Bethany Connor Wilson** est plus proche, mais plus compliquée à trouver. Il y a des colonnes entières de « Wilson » dans l'annuaire de Chicago et c'est son mari qui gère les aspects bureaucratiques de leur existence – impôts, téléphone, etc. Il faut faire preuve de patience, mais des enquêteurs déterminés finissent par retrouver sa trace. Bethany Connor a épousé Mark Wilson onze ans plus tôt. Elle a 33 ans, il en a 35. Il est comptable dans une grande entreprise, elle ne travaille pas et se consacre à John (9 ans) et à Martha (6 ans). La famille occupe une petite maison dans un quartier tranquille. Si les investigateurs appellent en journée, une voix féminine et ensommeillée répond. Leur interlocutrice raccroche à la moindre mention des Contrées du Rêve, d'Arto, d'Arturo Mendez ou de quoi que ce soit de plus compliqué qu'un démarchage téléphonique. À l'appel suivant, le téléphone reste décroché.

- **Mark Connor.** Il est possible de le joindre à son travail. Sincèrement inquiet pour la santé mentale de Bethany, il envisage de la faire hospitaliser. Esprit rationnel et positif, il ignore tout des Contrées du Rêve. Si les personnages lui parlent à cœur ouvert, il les prend pour des fous… ou pire, pour des charlatans qui ont endoctriné sa femme.

L'Éveil, certes, mais lequel ?

Le versant éveillé de cette aventure peut se dérouler à n'importe quelle époque.

- **Dans les années 1890**, bibliothèques et télégrammes tiennent le haut du pavé. Il faut consacrer des heures aux recherches.
- **Dans les années 1920**, sans diminuer le temps nécessaire à la découverte d'informations, le téléphone facilite les contacts personnels à longue distance.
- **De nos jours**, Internet accélère les recherches. Quelques minutes suffisent pour obtenir des informations sur Arturo Mendez et Bethany Wilson. Elles sont accompagnées de davantage de détails – les photos du mariage des Wilson sont en ligne, par exemple, ce qui permet de constater qu'yeux blancs mis à part, Mark correspond au signalement donné par Tempestion.

Le mendiant

Le Séjour de Peine a un autre occupant : une épave humaine, boiteuse et bossue, qui ressemble de très loin à la forme onirique d'Arto. Il rôde dans la brume, s'aventurant parfois jusqu'à un endroit où il peut voir Bethany. La jeune femme l'a créé pour servir de reproche silencieux, mais parfois, le Prince aux Yeux de Givre quitte la maison pour le chasser. Lorsqu'il rentre, il essuie le sang de son épée… mais le mendiant revient toujours.

Un rêveur créatif peut l'arracher au contrôle subconscient de Bethany grâce un test opposé de **POU** et le refaçonner à sa guise, en fonction des plans du groupe. Le reconstruire pour en faire un « Arto » approximatif ne nécessite qu'un seul test de **Rêver**. L'histoire du héros qui se déguise en gueux pour retrouver sa bien-aimée est un classique et, à un certain niveau, les Contrées favorisent ce genre de narration.

Troisième rêve : le Séjour de Peine

Il n'y a que quelques jours de mer, entre l'île des Pirates et Rinar, et la traversée s'effectue dans d'excellentes conditions. Au-delà de Rinar, il suffit de naviguer jusqu'à la brume – et la croix sur la carte de Tempestion – puis de foncer vers la terre. Dans le monde de l'Éveil, ce serait un naufrage assuré sur le premier récif venu. Ici, le brouillard se lève juste assez pour que le navire des rêveurs se range tranquillement le long d'un quai… qui ressemble beaucoup à celui du Séjour de Joie.

Et si… les rêveurs n'ont rien obtenu de Tempestion ?

Dans ce cas, Éan peut les guider. Il n'est pas très précis, mais il « sent » la proximité de sa maîtresse.

Les lieux

Le Séjour de Peine copie le rêve conjoint des Amants, en plus triste. Il n'est pas bordé par une mer turquoise et une forêt tropicale, mais par des eaux mortes et un interminable marécage. Rocailleuse, la colline est couverte d'une herbe grise et pelée. Les bâtiments extérieurs sont utilitaires et sinistres : des commerces, un cabinet médical, des terrains de sport, le bureau du directeur d'une école, bref tous les endroits qu'une mère au foyer est amenée à fréquenter. Quant à l'élégant palais de marbre, il a été remplacé par une construction de basalte, aux lignes caractéristiques : c'est une version démesurée d'un pavillon de banlieue.

La météo est en accord avec l'humeur d'Aronna : un ciel bas et gris, de fréquentes averses, et de très épisodiques rayons de soleil. La brume n'est pas tout le temps présente, mais bouche la visibilité pendant des heures d'affilée.

Les occupants

- **Dame Aronna.** Prenez la plus belle femme du monde, et imaginez qu'elle souffre de la lèpre. Aronna est rongée par la normalité. Elle a des cheveux flamboyants… sauf là où ils deviennent d'un châtain quelconque. Sa silhouette de rêve – littéralement – accuse quelques kilos de trop, mais pas forcément de manière homogène. Son teint de lait se brouille par endroits… et la « maladie » gagne du terrain de jour en jour. La même chose vaut pour le mental : l'aventurière intrépide se délite peu à peu, dévorée par des préoccupations quotidiennes. Bref, « Aronna » s'efface de plus en plus au profit de « Bethany ».

- **Le Prince aux Yeux de Givre.** Vêtu à la mode de l'Éveil d'un veston d'intérieur, d'un pantalon gris et de pantoufles, il se comporte comme un époux affectionné… et étouffant. Il en demande bien davantage que le véritable Mark ne l'a jamais fait, mais



reste sur un mode affectueux, exprime ses ordres comme des suggestions et donne l'impression de vouloir mettre « Bethany » en valeur… même s'il la rabaisse quasiment à chaque phrase.

- **Eux.** Deux formes gigantesques et indistinctes rôdent dans la brume. On les devine sans jamais les voir, mais ils ne se laissent pas oublier. Ils s'expriment comme des enfants… d'une voix qui fait trembler les murs du pavillon. « Maman, où est mon goûter ? » « Maman, y fait rien qu'à m'embêter » « Maman, tu m'aides pour mes devoirs ? » Et maman les aide. Bien entendu. Parfois, ils revêtent des formes plus faciles à gérer, lorsque c'est l'heure du bain et des histoires avant de se coucher. Mais même alors, ils restent flous, indistincts… et anormalement forts pour des enfants.

La routine

Le fonctionnement normal du Séjour de Peine consiste à occuper Aronna jusqu'à ce qu'elle cesse d'exister pour redevenir « Bethany ». La vie y est donc faite d'interruptions. Aronna est soumise à un bombardement constant d'activités. Il faut faire la vaisselle. Balayer. S'occuper du « jardin ». Veiller à ce que les Eux soient heureux. Et lorsque, enfin, il n'y a plus rien à faire, le Prince se matérialise, s'installe dans le grand fauteuil du salon et demande ce qu'il y a de bon à dîner. Bref, Aronna vit dans la caricature étouffante d'une vie de famille.

Des visiteurs ?

Les rêveurs sont accueillis avec un brin de perplexité par le Prince. Bethany les intègre à son rêve comme autant de « cousins excentriques » de son mari, venus rendre visite à la famille. Autrement dit, elle se sert d'eux comme prétexte à un surcroît de corvées. Elle reste à l'arrière-plan autant que possible, laissant son « mari » prendre la parole.

Le Prince se montre aimable, dans les limites tracées par Bethany : un chef de famille banlieusard, un peu étroit d'esprit et dépourvu de conversation. Il réagit mal à la présence d'Éan, en revanche, insistant pour que « cet oiseau » reste dehors, si possible attaché dans l'un des bâtiments des alentours. Il n'y a pas besoin d'être un génie pour se rendre compte qu'il en a (un peu) peur.

À partir de là, la situation est ouverte. Comme nous le verrons plus loin, il n'existe pas de « bonne solution ».

Le recours à la violence

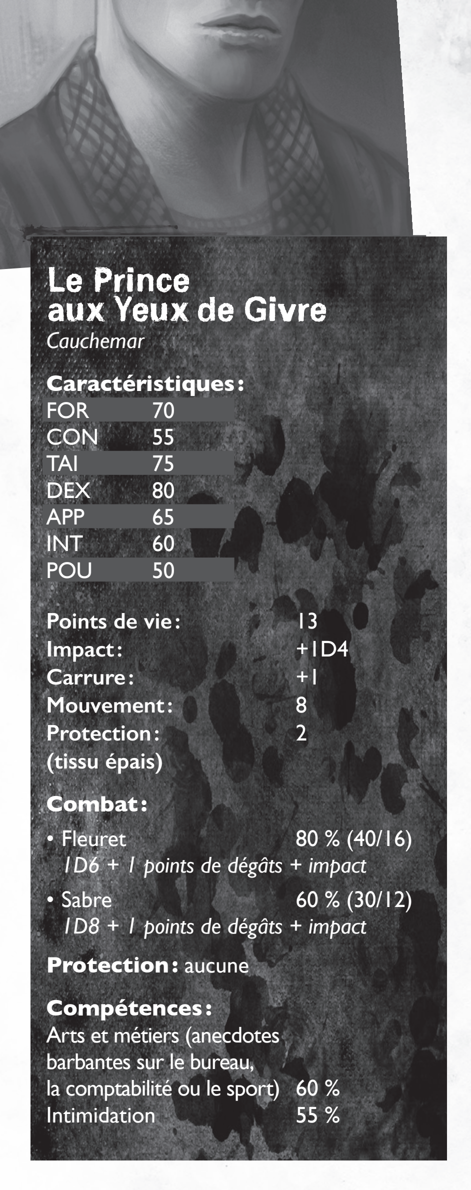
Elle n'arrange rien, mais elle a des effets différents selon les victimes.

- **Contre le Prince.** Les rêveurs peuvent tout à fait s'imaginer que le Prince est la forme onirique de Mark Wilson, qui séquestre son épouse. Si c'était le cas, il suffirait de le vaincre pour libérer dame Aronna. Donc, en garde ! Le Prince réagit aux agressions avec perplexité. Escrimeur efficace mais peu créatif, il succombe vite sous le nombre. À la seconde où il meurt, son épouse s'évanouit et perd 1D6 points de SAN. Lorsqu'elle reprend connaissance, le Prince est de nouveau en vie. Bethany ne supportera qu'un nombre limité de « morts » du Prince avant de perdre la raison, sans doute pas plus de deux ou trois.

- **Contre Aronna.** Les rêveurs étaient censés sauver la bien-aimée d'Arto, pas la tuer, mais parfois, les rêveurs tiennent des raisonnements bizarres… S'ils tentent de l'agresser, tout le Séjour s'efforce de les en empêcher, en les ralentissant plutôt qu'en leur faisant du mal. Le dallage du salon se change en une boue épaisse, les couloirs s'allongent, etc. Tuer la forme onirique de Bethany est un moyen radical de l'empêcher de rêver, et donc de résoudre son dilemme. L'ennui est que sans le rêve, la jeune femme va s'enfoncer. Quelques jours après sa mort dans les Contrées, elle plonge dans une catatonie dont elle ne sortira sans doute jamais. Le groupe s'est rendu coupable de meurtre contre une rêveuse et ses membres perdent 1D3/1D10 points de SAN.

Que faire ?

Les rêveurs ont besoin d'effectuer un petit saut mental. Jusqu'ici, pour eux, dame Aronna était un enjeu, un McGuffin qu'ils ont gentiment suivi à la demande de sire Arto, avec l'idée qu'ils la sauveraient comme n'importe quelle damoiselle en détresse. Arto la perçoit comme la moitié des Amants mais a tendance à oublier qu'elle est une personne. Hypnotisée par sa vengeance contre Arto, Mandaria la sorcière l'a ignorée. Le Prince se soucie peu de qui elle est, il veut juste la rééduquer, conformément à ses désirs subconscients. Seul Tempestion a essayé de l'écouter, mais le pirate n'a pas la maturité qui lui permettrait de gérer des situations complexes.



Le Prince aux Yeux de Givre

Cauchemar

Caractéristiques :

FOR	70
CON	55
TAI	75
DEX	80
APP	65
INT	60
POU	50

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Protection : 2 (tissu épais)

Combat :
- Fleuret 80 % (40/16)
  1D6 + 1 points de dégâts + impact
- Sabre 60 % (30/12)
  1D8 + 1 points de dégâts + impact

Protection : aucune

Compétences :
Arts et métiers (anecdotes barbantes sur le bureau, la comptabilité ou le sport) 60 %
Intimidation 55 %

- La première chose à faire est d'ignorer le Prince et de s'intéresser à elle. Ce n'est pas forcément simple, le Prince faisant de son mieux pour faire écran – soudain, il a une collection de timbres à montrer à leurs « invités » ou insiste pour qu'ils fassent un poker…

- Proposer d'aider Bethany dans ses corvées journalières serait un premier pas. Elle refuse, mais face à des personnages déterminés, elle se laisse faire.

- L'aider effectivement exige des efforts pénibles, mais s'avère rentable. Quelques heures de corvée de vaisselle contribuent à établir un rapport, même s'il est encore faussé.

- Une fois que ce sera fait, il faut la pousser à *s'arrêter*. Elle est convaincue que la moindre seconde d'oisiveté est un péché qui engendrera des catastrophes. Et, bien sûr, son rêve suit. Dans la réalité, il est possible d'ignorer les enfants quelques minutes, mais livrés à eux-mêmes, les Eux se blessent ou cassent des choses (de grande valeur, bien entendu). Aux rêveurs de les surveiller, de se charger de les mettre au lit, etc.

- Mis en présence de sa maîtresse, Éan pousse un cri d'extase, avant d'entonner *La fleur que tu m'as jetée*, le grand air de l'acte II de *Carmen*. Bethany improvise une réponse, d'une voix qui prend peu à peu de l'assurance. Très vite, au grand scandale du Prince, ils sont perdus dans la musique… lorsqu'ils ont fini, le Séjour de Peine semble un peu moins lugubre, un peu plus coloré.

- Évoquer des souvenirs des exploits d'Aronna, par exemple de son combat contre la Bête de Thuonn, lui rend également des couleurs. En revanche, le nom d'Arto génère une bouffée d'angoisse et un retour en force du besoin « de faire quelque chose ».

Apaiser les tensions qui la martyrisent est plus une question de *jeu théâtral* que de dés, mais si vous estimez nécessaire de procéder à des tests de **Psychologie**, n'hésitez pas.

Discussion au bord de la folie

Une fois Bethany apaisée et assise dans l'un des fauteuils du salon, l'atmosphère change. Le Prince se fige. Il ne respire plus et ne se remettra à bouger que si Bethany rechute.

Désormais, ils n'ont plus qu'à lui parler et, plus important, à l'écouter. S'ils essayent de la dominer, elle se remet en mode « servante » et reconfigure son rêve autour d'eux. En sens inverse, s'ils sont trop passifs, ils vont bientôt la perdre au profit du Prince.

Et donc, elle leur parle. Du monde de l'Éveil. De son mari, qu'elle aime profondément mais qui est si routinier, de ses enfants qu'elle adore bien qu'ils soient… eh bien, des enfants. Et du rêve. D'Arto, son âme sœur. Des beautés impossibles du songe. Des exploits qu'elle a accomplis parce qu'elle n'était pas seule, parce qu'elle était l'Amante. Ses doutes et ses souffrances remontent à la surface – si vous souhaitez qu'ils se matérialisent sous la forme de vilains petits monstres grouillants dont la vue coûte 0/1 point de SAN, c'est dans le ton.

Ce qui ressort de tout cela, c'est que Bethany est convaincue d'être dans une situation intenable. Pour l'aider, les rêveurs doivent la sortir de l'ornière.

L'objectif de ce scénario est de la pousser, mais pas de la pousser dans une direction précise. Les deux destins qui s'offrent à elle sont également respectables et ne sont pas forcément incompatibles. Les rêveurs peuvent l'aider à clarifier ses choix, lui donner des arguments dans un sens ou dans l'autre, mais la décision lui appartient (voir l'encadré *La mise en scène du choix*).

Les contours d'une solution

La situation peut être décomposée en plusieurs questions. Les réponses de Bethany auront des répercussions dans les deux mondes. Que peut-elle faire ?

Quelle réalité ?

- **Quitter à jamais les Contrées du Rêve** implique d'y mourir. Si c'est son choix, les rêveurs lui rendront peut-être ce dernier service. Sinon, elle rêve d'une fiole de poison et meurt, condamnant Arto à des siècles de solitude avant que leurs âmes ne se recroisent. (SAN : 1/1D6 pour les rêveurs.)

- **Quitter à jamais le monde de l'Éveil** est aussi simple qu'une overdose de somnifères. Il n'est pas certain qu'elle puisse se réincarner dans le rêve, mais c'est probable. Et sinon, l'oubli peut avoir des aspects séduisants. Bien sûr, au passage, elle brise le cœur de Mark et traumatise ses deux enfants. (SAN : 1/1D6 pour les rêveurs.)

- **Garder un pied dans chaque monde** est possible, et même souhaitable, mais implique de trouver un nouvel équilibre entre le Rêve et l'Éveil, au

La mise en scène du choix

Faire reposer la résolution d'un scénario sur les épaules d'un PNJ est *toujours* compliqué. Dans ce cas précis, les joueurs vont se donner du mal pour lui tracer un avenir… et vous lui ferez faire ce que vous voulez.

Si vous collez aux préconisations des joueurs alors que vous pensez que cela aurait dû se passer autrement, vous risquez d'avoir un petit arrière-goût désagréable. Et en sens inverse, si vous décidez d'aller à l'encontre de leurs souhaits, ils risquent de tiquer.

Deux solutions s'offrent à vous.

Tactique n° 1

Si vous êtes parvenu à interpréter Bethany comme une vraie personne, déchirée par le doute, mais qui ne se résume pas à son drame, la « perte de contrôle » des personnages sur la résolution passera mieux. L'exercice fait appel à un talent d'acteur qui n'est pas forcément l'apanage habituel d'un Gardien des arcanes, mais rien ne vous empêche de le tenter. Si vous sentez que cela n'a pas fonctionné en dépit de vos efforts, passez à la seconde tactique.

Tactique n° 2

Une fois que vous avez l'impression que les rêveurs ont fait le tour de la question, tapez sur la table. Fort. Une fois que vous aurez capté leur attention, dites-leur « voilà, tous ensemble et collectivement, vous êtes Bethany. Plus précisément, vous êtes le *moment de clarté* de Bethany, l'instant où elle va prendre la décision capitale qui va orienter tout le reste de sa vie. Pour elle, cela ne prendra qu'une seconde, mais je vous donne cinq minutes. »

Sortez un chronomètre, laissez-les débattre et une fois le temps écoulé, demandez-leur quelle est la décision de Bethany. Si un consensus s'est dégagé, appliquez-le. S'ils ne sont pas parvenus à se mettre d'accord, elle sombrera dans la catatonie et végétera pendant des années dans un hôpital de Chicago, pendant que sa forme onirique pourrira au Séjour de Peine. Une perte d'1/1D6 points de SAN conclut le scénario.

gré des réponses aux questions suivantes. C'est un exercice complexe, et plus le rêveur est puissant, plus il est en danger. Par ailleurs, la nature profonde de Bethany, éprise d'absolu, a du mal à se plier aux compromis.

Quel amour ?

- **Mark dans l'Éveil.** C'est la solution que privilégiait l'inconscient de Bethany, même si la manière dont il l'exprimait était destructrice. Cette voie est tracée, c'est celle que suivent des millions de gens qui regardent grandir leurs enfants et se laissent doucement vieillir. Elle n'est pas déshonorante, mais elle est difficile à concilier avec le don du rêve.
- **Arto dans le Rêve.** Qui, en ce monde, peut se vanter d'avoir trouvé son âme sœur ? Unir les Amants pour l'éternité est un objectif noble, mais c'est une voie plus complexe… comme l'illustre leur premier échec.
- **Arturo dans la réalité.** Bethany ne s'est jamais souciée de détails comme l'âge de son bien-aimé dans l'Éveil. Si elle apprend qu'il est mourant, elle peut tout à fait décider de prendre un billet pour Bogota afin de le voir et de passer le temps qui lui reste en sa compagnie.
- **Arto dans le Rêve, Mark dans l'Éveil.** Peut-elle se partager entre ses deux amours ? Certes. Si l'on considère les choses d'un point de vue cynique, c'est même autrement plus simple que dans un adultère ordinaire : Mark et Arto n'ont aucune chance de se rencontrer. Reste à convaincre Bethany que cette position est tenable – elle en doute, elle a essayé et échoué.

L'avenir d'Arturo

Même si le Pr Mendez survit à sa crise cardiaque, il n'a plus que quelques mois à vivre, à peu près autant qu'il reste de décennies à Bethany.

Bien sûr, à sa mort, il *peut* passer dans les Contrées… À moins qu'il ne disparaisse dans un « au-delà » incertain, d'où il reviendra dans quelques siècles pour retrouver une nouvelle incarnation de Bethany. Dans le premier cas, Arto vivra une seconde vie parmi les splendeurs des Contrées. Dans le second, Bethany restera seule… et ses choix perdront une part de leur sens. Qui n'a jamais pris une grande décision pour réaliser quelques mois plus tard qu'elle perdait toute valeur à cause d'événements extérieurs ? C'est la vie…

Quel rêve ?

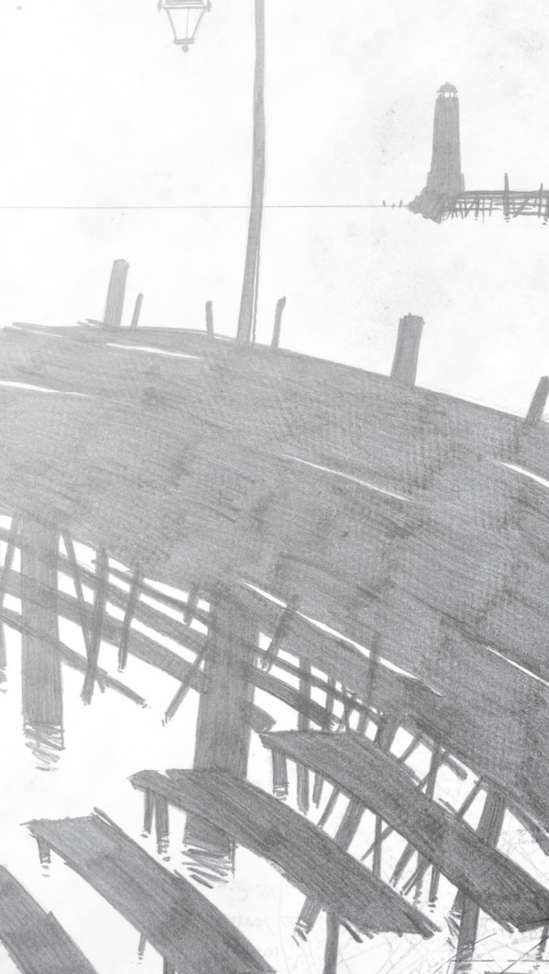
Bethany avait beaucoup moins de mal à équilibrer le Rêve et l'Éveil à l'époque où les Amants couraient l'aventure. Pourfendre les monstres n'est pas indispensable à son équilibre. Ne pas être enfermé dans un tête-à-tête avec l'être aimé l'est.

Parmi les techniques possibles pour soulager cette tension, les Amants peuvent se consacrer à des expéditions dans des recoins perdus des Contrées, rêver ensemble quelque chose de plus ambitieux que le Séjour… ou tout simplement se donner un peu d'air, afin qu'Aronna puisse se lancer dans des projets personnels. Arto l'accepte.

Le rêve s'achève

Une fois que Bethany aura pris sa décision, le Séjour de Peine s'efface et les rêveurs se retrouvent à l'endroit où Arto les avait appelés au secours.

Selon la manière dont la situation s'est dénouée, les Amants sont réunis ou non, reconnaissants aux personnages ou non. Ils se recroiseront peut-être dans d'autres circonstances. Qui sait, la prochaine fois, c'est peut-être nos héros qui auront besoin d'eux ?



Entre deux rêves

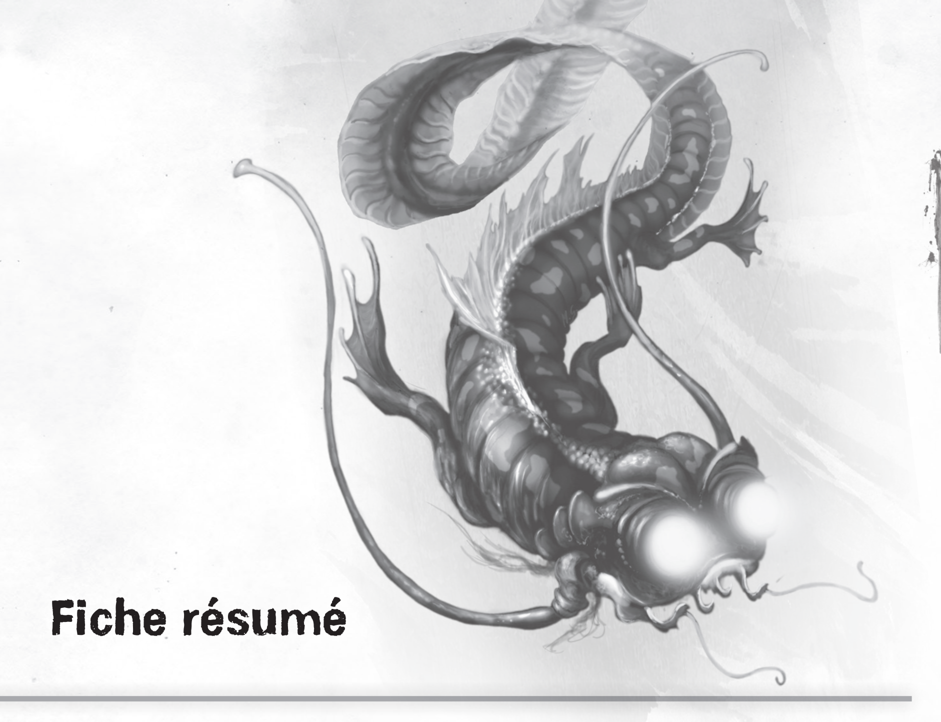
Alicia et Raphaël Hamimi

*Merci à l'équipe des Savoyards d'avoir rêvé avec nous
et à Julien pour la relecture.*



Où les investigateurs vivent un rêve dans le rêve.





Fiche résumé

Investigation	3
Action	3
Exploration	3
Interaction	5
Mythe	1
Style de jeu	Quête onirique
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	Entre 12 et 14 heures
Nombre de joueurs	5
Type de personnage	Prétirés
Époque	Contrées du Rêve Années 20

En quelques mots…

Les investigateurs appartiennent à un cirque ambulant des Contrées du Rêve présentant des numéros d'efts-lampes. Après une représentation, ils sont confrontés à d'étranges phénomènes qui les menacent. Piégés entre rêve et réalité, dans une dimension onirique fantasmée par les grands rêveurs, amnésiques de leurs existences dans le Monde de l'Éveil, ils devront lever le voile sur les desseins de l'entité responsable de ces sinistres mystères.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont de prime abord des autochtones des Contrées du Rêve, dresseurs d'efts-lampes. Après la disparition de leurs fidèles créatures à la fin de l'une de leurs représentations dans le royaume d'Oukranos, ils sont confrontés à d'étranges rêves et de sinistres phénomènes (visions, attaques de sombres créatures de la nuit, etc.). Ces manifestations s'amplifient au cours de l'aventure jusqu'à semer le doute sur la tangibilité de leur réalité. Les investigateurs devront démasquer le responsable de leurs maux et se confronter à un choix qui les mènera aux frontières du Rêve et de l'Éveil.

Enjeux & récompenses

- **Soigner voire sauver les efts-lampes :** à la fin de l'acte I, les investigateurs perdent leurs créatures affectées par un mal mystérieux.
- **Sauver Tara :** après l'attaque des maigres bêtes de la nuit, la petite fille semble atteinte d'une maladie incurable.
- **Lever le voile** sur l'entité responsable de ces sinistres phénomènes.
- **Échapper aux cruels desseins du Sâr :** ce sorcier souhaite leur dérober leur énergie vitale pour survivre dans les Contrées du Rêve.
- **Choisir entre rêve et éveil :** les investigateurs ne le savent pas encore, mais ils ne sont pas ce qu'ils semblent être. Ils se trouvent entre la vie et la mort sur Terre. En levant le mystère sur leur origine, les investigateurs seront libres de rester dans les Contrées du Rêve et de continuer à les explorer ou revenir dans la réalité. Le prix pour rester est d'accepter sa mort sur Terre.

À l'affiche

Les investigateurs

Ils appartiennent à une troupe ambulante de saltimbanques spécialisés dans les spectacles nocturnes d'efts-lampes domestiqués. En réalité, ils sont natifs du Monde de l'Éveil, mais ils n'ont aucune conscience de cette existence. Ils vont être confrontés à des événements qui les conduisent vers un choix entre ces deux vies.

Le Sâr

Joséphin Peladan est l'un des plus grands rêveurs apparus sur Terre. L'occultiste français a repoussé les « limites » de la vie, pour trouver refuge dans le Quattrocento, sa Florence fantasmée. Pétri d'orgueil, ce mage puissant s'est lancé à la conquête des territoires des Contrées du Rêve. Mais il en a été empêché par Nyrass, le sorcier qui l'a maudit avec la *Dissolution onirique*. Pour ne pas disparaître, il traque les grands rêveurs depuis le Monde de l'Éveil pour se repaître de leur énergie vitale.

Les efts-lampes

L'eft-lampe est une créature qui défend les investigateurs contre des entités vulnérables à la lumière envoyées par le Sâr pour corrompre et poursuivre les grands rêveurs.

Les Ombres

Les Ombres sont des entités ténébreuses invoquées par le Sâr dans le but d'annihiler les efts-lampes pour affaiblir leurs propriétaires. Seuls, les investigateurs deviendront des proies faciles à débusquer pour le mage.

Ambiance

Ce scénario est plus proche des nouvelles de Gary Myers que du style lovecraftien. Ce récit dépeint les Contrées du Rêve où tout n'est pas tel qu'il y paraît. De sinistres menaces malfaisantes se tapissent sous la surface d'un cadre édénique et lumineux.

Les investigateurs seront plongés dans les méandres de l'incertitude au fil de l'histoire. La matérialisation des rémanences de leur vie et de leur passé sur Terre s'avérera être un choc pour des personnes qui se pensent natives des Contrées du Rêve. Ainsi, ce récit offre la possibilité d'osciller entre ombre et lumière, rêve et réalité.

De plus, à la façon des livres de Brian Lumley, les investigateurs peuvent se révéler être des héros comme dans les univers d'heroic fantasy.



Source d'inspirations pour le scénario

Le Gardien pourra trouver quelques références pour s'immerger rapidement dans l'ambiance et la tonalité du scénario.

- *Sense8*, série télévisée américaine de Lana et Lilly Wachowski et Joseph Michael Straczynski, 2015.
- *Inception*, film anglo-américain de Christopher Nolan, 2010.
- *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, roman de Lewis Caroll, 1865.
- *De l'autre côté du miroir*, roman de Lewis Caroll, 1871.

Types de personnages

Des personnages prétirés sont fournis avec cette histoire, mais il est possible d'en créer. Le seul impératif est de maintenir le lien avec les efts-lampes et d'avoir des investigateurs nomades dans les Contrées du Rêve.

Époque

Ce scénario se déroule en totalité dans les Contrées du Rêve. Le Monde de l'Éveil n'est qu'entraperçu pendant l'aventure et lors de l'épilogue. Le temps est relatif dans cette dimension, mais lorsque les investigateurs subissent leur trauma sur Terre, ils se situent dans les années 20. Avec quelques ajustements, le Gardien peut transposer l'histoire à n'importe quelle époque.



Mise en place

Joséphin Peladan

Né à Lyon le 29 mars 1858 et mort le 27 juin 1918, Joséphin de Peladan est un écrivain occultiste français.

Grand rêveur à un âge précoce, il découvre les Contrées du Rêve. Ses premiers voyages astraux sont courts. Puis avec les années, il acquiert la maîtrise d'explorer longuement ces territoires sauvages peuplés de magie, de créatures fantastiques et de forces obscures tapies dans l'ombre et les mondes inférieurs.

À 26 ans, il devient célèbre après la parution de son roman, *Le Vice suprême* (1884). Avec romantisme, il esquisse les prémices de l'occultisme en mettant en scène la lutte des forces secrètes qui s'acharnent à détruire l'humanité. La recherche de ces puissances le pousse à expérimenter toutes sortes de substances pour dépasser les limites de l'entendement humain. Ainsi, ses séjours dans les Contrées du Rêve sont plus longs : semaines, mois, années, etc. Avec le temps, il crée dans ses rêves la ville du Quattrocento. Il la façonne selon ses fantasmes, à la croisée de Rome et de la Florence du XVe siècle qu'il affectionne tant. Devenu grand mage, il apprend les sortilèges des plus grands sorciers (tel Nyrass). Cependant, les retours sur Terre lui sont de plus en plus pénibles, car il exècre le Monde de l'Éveil et la laideur engendrée par la modernité.

En 1888, il se proclame lui-même Sâr dans son livre le plus connu, *Istar*. Il devient le fondateur de l'Ordre kabbalistique de la Rose-Croix, puis de l'Ordre de la Rose-Croix catholique et esthétique du Temple et du Graal.

Son ambition démesurée le pousse à monter des armées dans les Contrées du Rêve pour dominer les autres royaumes. Il souhaite les redéfinir selon ses désirs puisqu'il ne peut pas interagir sur le monde réel. Voyant son ancien disciple perdu dans une soif de pouvoir sans précédent, son ancien maître de magie, Nyrass, utilise un des sortilèges les plus puissants et surtout interdits : la *Dissolution onirique*. Ce rituel entraîne la disparition des engeances du Sâr et surtout sa propre perte.

Dissolution onirique

Il chasse tout rêveur et ses créations des Contrées. Ce bannissement est permanent. Son avatar onirique est détruit dans d'atroces souffrances. Un retour dans le monde onirique du rêveur entraînerait sa mort pure et simple dans les deux mondes.

Joséphin est obligé de quitter les Contrées du Rêve sous peine de se dissiper à jamais. Il consacre les années suivantes à la recherche et l'étude de manuscrits et grimoires occultes pour trouver un remède à la malédiction de Nyrass.

Le Sâr Mérodack Joséphin Peladan passe pour un original avec des tenues grotesques et outrancières, drapé de son burnous noir en poil de chameau filamenté de fils d'or dans un vieux velours bleu. Il arbore une chevelure hirsute noire comme du jais et une barbe ointe d'huile de cèdre. Il affirme avoir conquis, à qui veut l'entendre, à force de talents et de génie le droit de sa pensée pleine, entière et devant tous.

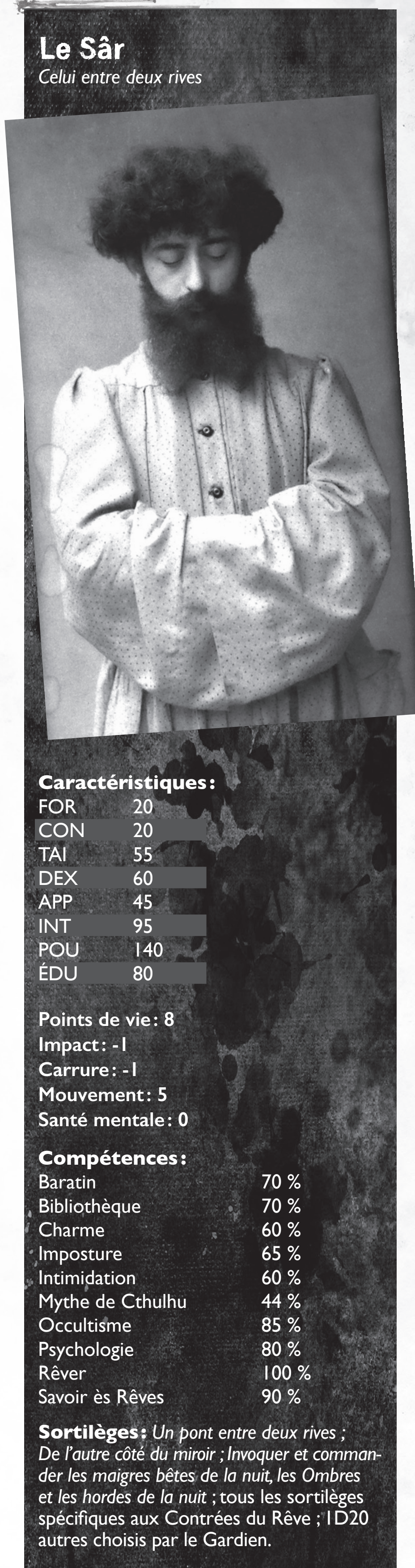
Sortilège

Un pont entre deux rives

- **Coût :** 10 points de magie toutes les six heures d'incantation ; 5 points de POU ; 1D20 points de Santé mentale.
- **Temps d'incantation :** plusieurs jours.

Le sorcier doit au préalable mourir sur Terre pour gagner les points de POU (5 points par année) nécessaires pour rester dans les Contrées du Rêve.

Une fois en possession des avatars oniriques des grands rêveurs, le sorcier doit tracer un pentacle avec son propre sang. Pendant les jours que demande le rituel, il va dévorer sa victime tout en entonnant le sortilège en son centre, dépensant 10 points de magie toutes les 6 heures et sacrifiant de façon permanente 5 points de POU. Il est possible d'absorber ainsi plusieurs énergies vitales à la fois. 5 points de POU drainés lui permettent de rester un an dans les Contrées. Si le sorcier draine l'énergie d'un Sensus, il voit son espérance de vie rallongée d'un siècle.



Le Sâr

Celui entre deux rives

Caractéristiques :

FOR	20
CON	20
TAI	55
DEX	60
APP	45
INT	95
POU	140
ÉDU	80

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 5
Santé mentale : 0

Compétences :

Baratin	70 %
Bibliothèque	70 %
Charme	60 %
Imposture	65 %
Intimidation	60 %
Mythe de Cthulhu	44 %
Occultisme	85 %
Psychologie	80 %
Rêver	100 %
Savoir ès Rêves	90 %

Sortilèges : *Un pont entre deux rives ; De l'autre côté du miroir ; Invoquer et commander les maigres bêtes de la nuit, les Ombres et les hordes de la nuit* ; tous les sortilèges spécifiques aux Contrées du Rêve ; 1D20 autres choisis par le Gardien.

Le mage autoproclamé trouve la solution à ses maux en 1908 dans un grimoire italien appartenant à la famille de sa seconde épouse, Christiane Taylor. Cet ouvrage du XVe siècle *Il dire* retrace les périples de l'autre côté du miroir des songes de Milo Rivaldi, son auteur.

Le sortilège *Un pont entre deux rives* lui permet de revenir dans les Contrées du Rêve à condition de drainer l'énergie des grands rêveurs de passage dans ces royaumes pour survivre et ne pas disparaître. La première condition de ce rite est de mourir physiquement sur Terre pour s'accorder un délai suffisant pour traquer les grands rêveurs depuis le Monde de l'Éveil jusque dans les royaumes oniriques où il peut assimiler leur essence pour subsister.

Les grands rêveurs

Sensus

En latin classique, *Sensus* signifie *Perçu*. Malgré la distance qui peut les séparer sur Terre, les grands rêveurs nommés Sensus ont la faculté de se retrouver au même lieu lors de leur apparition dans les Contrées du Rêve. Ces petits groupes de quatre à six individus ont la capacité de faire des rêves communs et de se suivre pendant de longues années. Les Sensus sont des rêveurs rares liés entre eux et doués d'une forte empathie les uns avec les autres.

Les investigateurs sont de grands rêveurs Sensus qui ne se connaissent pas sur Terre. Depuis leur plus jeune âge, ils ont la faculté de voyager dans les Contrées du Rêve. Ils se sont rencontrés enfants sur les terres oniriques et reconnus rapidement comme rêveurs. Ils se retrouvaient toujours ensemble pour vivre des aventures en apparaissant n'importe où dans les rêves. Avec les années, ils se sont construit une vie d'exploration. Mais « quelque chose » les surveille sur Terre et cette entité se montre plus présente et oppressante dans leur sommeil. Pour se prémunir des dangers que produisent les Ténèbres, Atal le Grand Prêtre d'Ulthar leur préconise au cours d'une audience d'apprivoiser des efts-lampes. Ces créatures sont de véritables gardes du corps contre les créatures sensibles à la lumière. Pour se fondre dans le paysage, ils intègrent le « cirque du Grand Tchad ». Tchad, le chef de cette troupe de saltimbanques ambulants voit un grand potentiel dans leur spectacle de lumière. Il les accueille dans sa « famille » et les aide à construire leur caravane qui devient leur point d'ancrage à chaque rêve. Depuis quatre ans, ils sillonnent ainsi le monde d'est en ouest et se produisent sur les places des plus belles cités telles Céléphaïs aux plus petits villages comme Nithy-Vash.

Après deux ans passés sur les routes, les investigateurs éprouvent des difficultés à différencier leur vie réelle de leurs rêves communs. Ils ressentent de plus en plus cette sinistre présence qui les suit depuis la Terre d'où elle les observe. Pour pallier ce problème, ils créent des objets propres à chacun pour lutter contre l'oubli, les *Dinge an sich*. Ils les confient au *marchand aux yeux bridés* qui en est leur gardien.

Sur Terre, par l'intermédiaire du sort *Le livre des Songes*, le Sâr plonge les investigateurs dans un état de trauma profond. Dans le coma, ils vivent une expérience de mort imminente qui les propulse dans les Contrées du Rêve. Leurs avatars se retrouvent endormis et prisonniers du Sâr qui commence son rituel pour dévorer leur énergie vitale de grands rêveurs dans la cité du Quattrocento. Leurs projections oniriques sont quant à elles renvoyées dans leur roulotte en compagnie des efts-lampes. Cette décorporation a pour effet d'entraîner une amnésie totale de leur existence dans le Monde de l'Éveil. Ainsi, au début de l'aventure, les investigateurs sont persuadés d'être des habitants des mondes oniriques.

Aides de jeu n° I



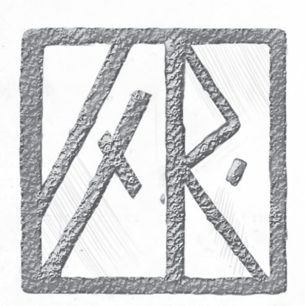
Symbole n° I



Symbole n°2



Symbole n°3



Symbole n°4



Symbole n°5

Le Ding an sich

Cet objet permet de faire la part des choses entre rêve et réalité. Son propriétaire l'a créé à partir d'un objet du Monde de l'Éveil et il est le seul à le percevoir sous sa véritable forme, une fois dans les Contrées du Rêve, quelles que soient les altérations provoquées par le rêve –à condition, cependant, que l'objet n'ait pas plus de 500 ans d'existence dans le Monde de l'Éveil.

En fonction du comportement ou des propriétés observés sur le *Ding an sich* à un instant donné, son possesseur peut ainsi s'assurer s'il se trouve dans la réalité ou non, afin de ne pas perdre pied et risquer de considérer un rêve comme étant le monde réel. Le propriétaire le voit tel que celui-ci est sur Terre.

La personne qui possède un totem doit donc le connaître dans ses moindres détails: ressenti, poids et forme exacte, matière, comportement normal dans la réalité.

Elle doit également être la seule à le manipuler et à le toucher. Si le totem d'une personne est touché par quelqu'un d'autre, cela le rend inefficace et lui fait perdre toute fiabilité.

Limbus

Les *limbus* forment un espace onirique non construit, qui n'est constitué que de subconscient à l'état brut. Cette sorte de dimension de rêve parallèle et universelle est commune à tous les rêveurs qui les atteignent. Cet état très profond de rêve permet aux rêveurs d'y enfermer des souvenirs. Le moyen d'accéder aux *limbus* est de pénétrer suffisamment de niveaux de rêve, de s'enfoncer au plus profond de l'esprit. À ce niveau de rêve, seul le subconscient brut, déconnecté de toute réalité, subsiste ainsi que des éléments de son passé que l'on protège.

Lorsque les projections des avatars oniriques des investigateurs s'endorment, des éléments de leurs passés peuvent resurgir par la perception de leur subconscient.

Sortilège

Le livre des Songes

- **Coût:** 8 points de magie ; 1D6 points de Santé mentale.
- **Temps d'incantation:** 1 round.

Le sorcier interagit sur l'environnement terrestre et les esprits fragiles par l'intermédiaire d'un livre. Chaque mot écrit a des répercussions sur ses cibles par la pensée et les rêves.

Les barrières contre l'Oubli et le Néant

Pour se protéger des dangers rencontrés dans les Contrées du Rêve et surtout pour éviter de s'y perdre, le groupe de rêveurs a établi des protections:

- **Les efts-lampes:** protection contre les créatures venues des ténèbres.
- **La caravane:** le point de départ pour éviter d'apparaître à n'importe quel endroit des Contrées du Rêve. Le Gardien doit laisser les investigateurs se l'approprier. Elle comporte des symboles magiques permettant la récurrence de leur arrivée dans les Contrées (aide de jeu n° 1).
- **Les *limbus* (du latin «bordure, frange»):** ce lieu propre aux grands rêveurs Sensus leur permet d'insérer des moments de leur passé terrestre dans leur songe pendant leur sommeil dans les Contrées du Rêve. Ces souvenirs sont des points d'ancrage sur leur véritable vie sur Terre. Ils permettent de ne pas confondre rêve et réalité.
- **Les *Dinge an sich*:** ils peuvent avoir l'apparence d'objet qui n'existe pas encore dans les Contrées du Rêve. Ces artefacts créés par les grands rêveurs ne sont pas des choses fixées depuis plus de 500 ans dans les mondes oniriques. Ainsi, ils sont propres à chaque créateur. Ils peuvent être décrits mais pas nommés sous peine de disparaître à jamais.



Efts-lampes
Salamandres luminescentes

Caractéristiques :

FOR	10-15	(1D4 x5)
CON	30	(2D6 x5)
TAI	10	(1D3 x5)
DEX	70	(4D6 x5)
INT	20	(2D3 x5)
POU	65	(2D6+6 x5)

Points de vie : 5
Impact : -2
Carrure : -2
Points de magie : 5
Mouvement : 9

Combat :
• Rayon-pompe : *transfert de 1 point de magie*
• Esquive 70 % (35/14)

Protection : aucune

Perte de Santé mentale : aucune

Les efts-lampes

Cette créature luisante ressemblant à une salamandre d'environ un mètre de long, possède deux yeux énormes et globuleux, mais pas de bouche. Elle flotte de manière naturelle dans l'air, propulsée par ses pattes et sa queue aplatie.

L'eft-lampe se nourrit de l'énergie ambiante produite par tous les organismes vivants : 1 point de magie quotidien. La perte d'une telle énergie rend cependant l'hôte un peu plus sensible aux maladies et aux obsessions psychiques. Insuffisamment alimentés, ils retournent dans les hauteurs, sous peine de voir vaciller et pâlir leur lumière quand ils commencent à mourir d'inanition.

L'eft-lampe est une créature facile à apprivoiser, un compagnon agréable, curieux, amusant et parfois agaçant. Il sert de défenseur contre des entités vulnérables à la lumière (Ombres, etc.) et peut projeter un éclatant rayon de lumière incolore vers une cible. Si celle-ci ne parvient pas à résister, elle perd 1 point de magie.

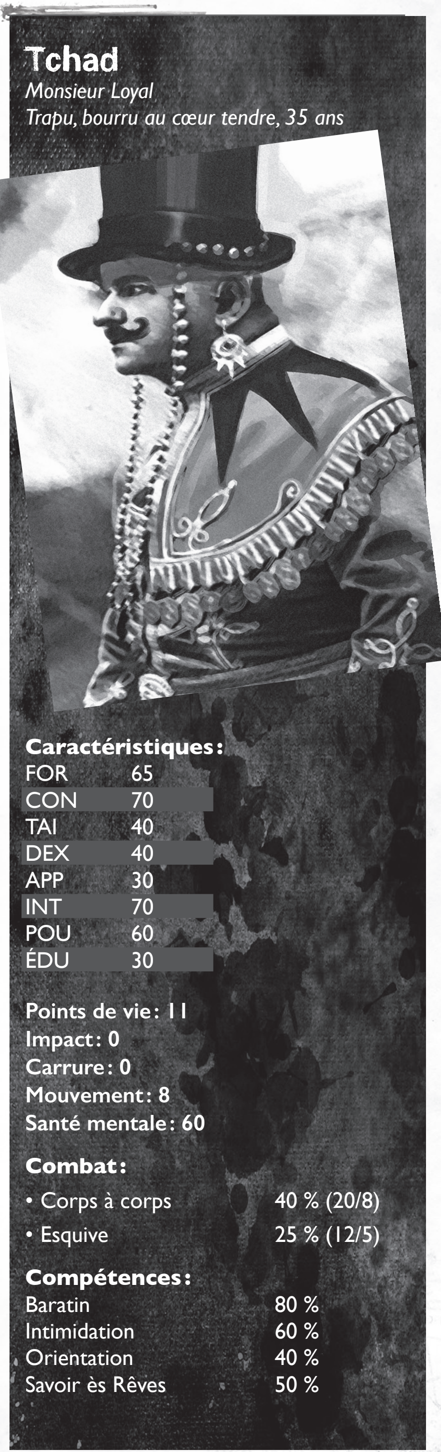
Le cirque du Grand Tchad

Cette petite troupe comprend très peu d'artistes. Elle est composée des membres de la famille de Tchad et des investigateurs. Elle compte entre autres :

- **Tara :** la fille de Tchad, âgée de 5 ans. Très espiègle, elle est toujours volontaire pour aider les investigateurs. Elle veut se montrer utile et se propose pour différents numéros comme le chant (même si sa voix de crécelle et nasillarde peut en déconcerter quelques-uns). Elle reste cependant très attachante, car elle recherche avant tout la tendresse.
- **Enola :** la femme de Tchad, ancienne trapéziste. Elle souffre depuis quelques mois d'une pathologie aux poumons qui l'éloigne de la scène. Elle passe ses journées allongée dans leur roulotte. Enola est un peu la « maman » du groupe. Toujours bienveillante, elle est l'oreille attentive des investigateurs.
- **Tchad :** le monsieur Loyal et amuseur public. Depuis l'arrivée des investigateurs, il s'est mis volontairement en retrait. Ceux-ci sont restés évasifs sur leur origine et la « chose » qui les suit dans les Ténèbres pour les protéger, lui et sa famille. Il gère essentiellement la logistique de tous les déplacements. Il les a aidés à construire leur caravane, leur point d'ancrage dans les Contrées du Rêve. Ils lui ont expliqué qu'en cas de problème ou de perte de mémoire, il devrait leur dire d'aller voir Atal.



Tchad
Monsieur Loyal
Trapu, bourru au cœur tendre, 35 ans



Caractéristiques :

FOR	65
CON	70
TAI	40
DEX	40
APP	30
INT	70
POU	60
ÉDU	30

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 60

Combat :
• Corps à corps 40 % (20/8)
• Esquive 25 % (12/5)

Compétences :

Baratin	80 %
Intimidation	60 %
Orientation	40 %
Savoir ès Rêves	50 %

Le matériel du cirque est plutôt sommaire avec deux caravanes, quatre bœufs, quatre chevaux, un lama et surtout huit efts-lampes.

Les artistes peuvent trouver tout ce qu'ils souhaitent pour monter leur spectacle et camp.

Note de mise en scène

Le Gardien devrait préconiser à ses investigateurs de nommer et donner un trait de caractère à leur eft-lampe dans le but de renforcer le lien qui les unit et ainsi créer un véritable attachement affectif.

Exemples : Lilou, la plus petite ; Lila, la forte tête ; Ala, la courageuse ; Ilou, la curieuse ; Ninou, la timide ; Linou, la distraite ; Ana, la calme et Anou, la craintive ; etc.

Introduction des investigateurs

Chaque investigateur prétiré est fourni avec :

- Un descriptif succinct de son avatar dans les Contrées du Rêve.
- Son historique accompagné de l'événement qui l'a plongé dans un état de mort imminente.

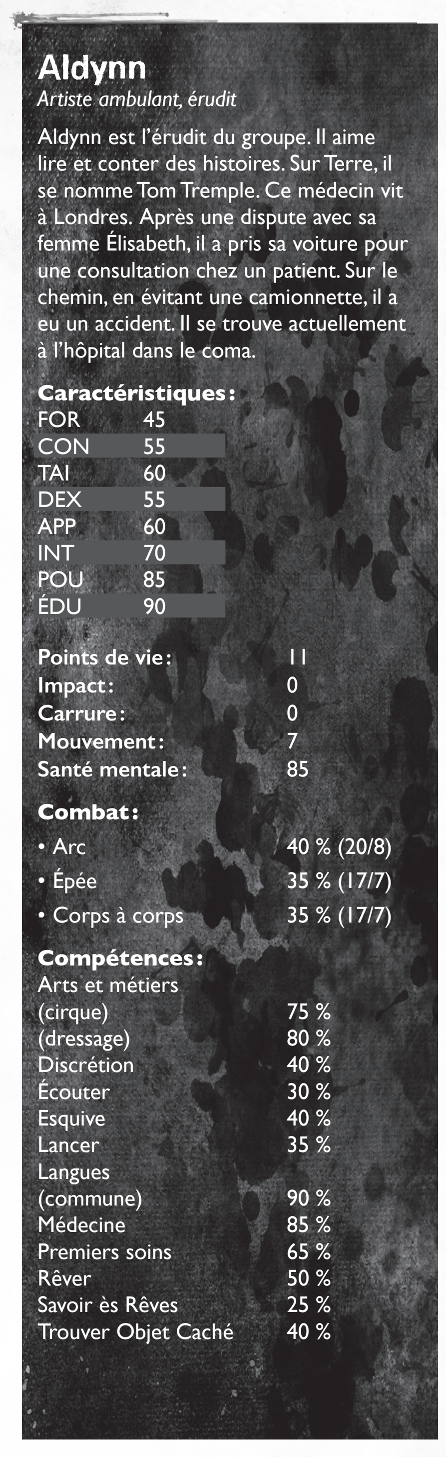
Ce que les investigateurs savent

Au début de l'aventure, les investigateurs n'ont aucun souvenir de leur vie éveillée à cause de leur trauma. Ils ont pour seule connaissance la vie qu'ils se sont créée dans leur rêve partagé : ils sont persuadés d'être natifs des Contrées du Rêve. Ils ont parcouru le monde et arrivent de l'est pour se diriger vers Thran à bord de leur caravane. Ils ont été mandatés par le roi du royaume d'Oukranos pour faire un spectacle d'efts-lampes à son peuple. En effet, des rumeurs parlent de l'avancée de l'Ombre venant de l'est.

Note de mise en scène

La Vérité

Le Gardien devrait remettre en début de séance, à chaque investigateur, une enveloppe fermée contenant les éléments mentionnés sur leur vie et leur traumatisme dans le Monde de l'Éveil. Celle-ci ne sera ouverte qu'à la fin en cas de retour sur Terre.



Aldynn

Artiste ambulant, érudit

Aldynn est l'érudit du groupe. Il aime lire et conter des histoires. Sur Terre, il se nomme Tom Tremple. Ce médecin vit à Londres. Après une dispute avec sa femme Élisabeth, il a pris sa voiture pour une consultation chez un patient. Sur le chemin, en évitant une camionnette, il a eu un accident. Il se trouve actuellement à l'hôpital dans le coma.

Caractéristiques :

FOR	45
CON	55
TAI	60
DEX	55
APP	60
INT	70
POU	85
ÉDU	90

Points de vie :	11
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	7
Santé mentale :	85

Combat :

• Arc	40 % (20/8)
• Épée	35 % (17/7)
• Corps à corps	35 % (17/7)

Compétences :

Arts et métiers	
(cirque)	75 %
(dressage)	80 %
Discrétion	40 %
Écouter	30 %
Esquive	40 %
Lancer	35 %
Langues	
(commune)	90 %
Médecine	85 %
Premiers soins	65 %
Rêver	50 %
Savoir ès Rêves	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Tran

Artiste ambulant, maître cerf-volant

Tran est le maître cerf-volant du groupe. Doux rêveur, il a un sens de l'orientation exceptionnel. Ce grand rêveur se nomme en réalité Bertrand Leroy. Ce Québécois est un navigateur réputé. Cependant, lors de sa tentative de traversée en solitaire de l'Atlantique, son bateau a sombré. Il se retrouve actuellement déshydraté et inconscient dans un canot de sauvetage, à la dérive.

Caractéristiques :

FOR	55
CON	60
TAI	60
DEX	55
APP	45
INT	60
POU	65
ÉDU	60

Points de vie :	12
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	7
Santé mentale :	65

Combat :

• Dague	35 % (17/7)
• Corps à corps	35 % (17/7)

Compétences :

Arts et métiers	
(cirque)	75 %
(dressage)	80 %
Discrétion	45 %
Écouter	40 %
Esquive	44 %
Intimidation	40 %
Langues	
(commune)	80 %
Orientation	60 %
Pilotage (bateaux)	80 %
Pister	55 %
Premiers soins	35 %
Rêver	50 %
Savoir ès Rêves	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Si les investigateurs demandent des informations sur leur passé, le Gardien peut leur évoquer leurs souvenirs de voyages aux différents endroits des Contrées, en ponctuant de quelques anecdotes leurs péripéties passées. Les investigateurs sont tels les enfants perdus (ils n'ont pas de parents dans les Contrées) du pays imaginaire de James Matthew Barrie. Le Gardien des arcanes est tenu de subtilement indiquer que, depuis quatre ans, toute leur pérégrination débute par le voyage dans leur caravane (leur point d'ancrage dans les songes).

Le carnet de voyage

Si un investigateur tient un carnet de route, chacune de leurs pérégrinations commence ainsi : « *De notre roulotte, nous arrivâmes…* » Aucune information sur leur vie éveillée n'est notifiée. Les temps de latence entre leurs divers voyages peuvent les interpeller.

Elana

Artiste ambulant, troubadour

Elana est l'artiste la plus raffinée du groupe. Cette poétesse aime les belles choses. Tel un barde, elle conte des histoires sur un rythme harmonieux.
Avec les années, Julie Cartier s'est construit une vie idyllique dans les Contrées du Rêve. Tourmentée sur Terre, elle ne manque jamais d'inspiration dans ses rêves. Une nuit dans un petit hôtel de Montmartre, cette musicienne a abusé d'une forte dose d'opium pour retrouver sa créativité, ce qui l'a plongée dans un état proche de la mort.

Caractéristiques :

FOR	50
CON	50
TAI	60
DEX	65
APP	65
INT	70
POU	60
ÉDU	70

Points de vie :	11
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	8
Santé mentale :	60

Combat :

• Cimeterre	40 % (20/8)
• Corps à corps	35 % (17/7)

Compétences :

Arts et métiers	
(cirque)	75 %
(dressage)	80 %
(musique)	80 %
Charme	45 %
Crochetage	35 %
Discrétion	40 %
Écouter	55 %
Équitation	40 %
Esquive	60 %
Grimper	35 %
Langues	
(commune)	80 %
Orientation	20 %
Persuasion	25 %
Rêver	50 %
Savoir ès Rêves	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Ten

Artiste ambulant, contorsionniste

Ten est profondément dévoué au groupe. Prêt à tout pour aider, il occupe plusieurs postes dans la troupe, sur scène ou en coulisse. Il est le seul à avoir des yeux bridés dans le cirque de Tchad.
Akihiro Takada est un grand rêveur. Membre du lotus noir, ce yakuza s'est fait doubler par son partenaire, qui l'a laissé pour mort dans un entrepôt à Tokyo après lui avoir tiré une balle dans la poitrine.

Caractéristiques :

FOR	55
CON	60
TAI	70
DEX	95
APP	65
INT	50
POU	60
ÉDU	45

Points de vie :	13
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	8
Santé mentale :	60

Combat :

• Arme de poing	90 % (45/18)
• Cimeterre	70 % (35/14)
• Corps à corps	70 % (35/14)

Compétences :

Arts et métiers	
(cirque)	75 %
(dressage)	80 %
Charme	45 %
Crochetage	35 %
Discrétion	50 %
Écouter	45 %
Équitation	40 %
Esquive	60 %
Intimidation	55 %
Langues	
(commune)	70 %
Persuasion	55 %
Pister	35 %
Rêver	50 %
Savoir ès Rêves	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Kerm

Artiste ambulant, homme fort

L'homme fort de la troupe, sous ses aspects de «Viking», il cache un être au cœur tendre. Il s'occupe avec beaucoup d'attention des efts-lampes et leur apporte tous les soins nécessaires.
Sur Terre, Olaf Ackermann est un archéologue et alpiniste autrichien. Il est parti escalader le Nanga Parbat dans la chaîne de l'Himalaya. Après une chute d'une dizaine de mètres, consécutive à une avalanche, Olaf se trouve aux portes du royaume des ombres, dans le froid, avec plusieurs fractures aux membres inférieurs et à la cage thoracique.

Caractéristiques :

FOR	55
CON	60
TAI	70
DEX	85
APP	65
INT	50
POU	60
ÉDU	45

Points de vie :	13
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	8
Santé mentale :	60

Combat :

• Corps à corps	40 % (20/8)
• Cimeterre	30 % (15/6)

Compétences :

Archéologie	80 %
Arts et métiers	
(cirque)	70 %
(dressage)	80 %
Bibliothèque	60 %
Charme	45 %
Discrétion	40 %
Écouter	45 %
Équitation	40 %
Esquive	60 %
Grimper	50 %
Langues	
(commune)	80 %
Occultisme	20 %
Orientation	30 %
Rêver	50 %
Savoir ès Rêves	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

La frontière

Les investigateurs vivent *une expérience de mort imminente*, c'est-à-dire un ensemble de visions et de sensations consécutives à un coma avancé.

Ces manifestations (odeur, objet, sensation, bruits, etc.) sont perçues depuis le Monde de l'Éveil. Elles sèment le trouble chez les investigateurs et peuvent les mettre sur de fausses pistes. Le Gardien doit les doser et les glisser subtilement au cours du déroulement du récit depuis leur arrivée à Thran. Ce phénomène doit rester aux frontières du rêve et de la réalité jusqu'à l'épilogue de l'histoire.

Les bruits

Les investigateurs sont soumis à des sensations auditives telles que :

- Le bruit du « goutte-à-goutte » de la perfusion des investigateurs à l'hôpital : le Gardien doit mimer ce son quasiment similaire à celui d'une infiltration ou d'une fuite d'eau.
- Le tumulte des vagues de l'océan Atlantique qui frappent la coque du canot de sauvetage.
- Les sirènes des ambulances.
- Le bruit du battement cardiaque.
- Les sons de l'hôpital.
- Le tapage des villes.
- Les sonorités des ports et des bateaux.
- Des voix qui peuvent sembler familières aux investigateurs.

Les visions

Ils peuvent être interpellés par des individus du Monde de l'Éveil :

- Une infirmière qui vient voir son patient dans le coma.
- Un proche de l'investigateur.
- Une personne qui apporte son aide pour essayer de les sauver sur Terre.
- Etc.

Le Gardien devra décrire tous ces personnages sans mentionner leurs archétypes terrestres. Lorsqu'ils s'adressent aux investigateurs, le discours doit sembler s'adresser à eux. Ces irruptions sont brèves et ces individus disparaissent ou s'évanouissent dans le monde des rêves. Les échanges n'ont lieu que dans un seul sens, mais les investigateurs ne doivent pas s'en douter.

Exemple :

- L'infirmière qui dit à son patient dans un état végétatif : « *ça va aller. Je reviendrai vous voir. Il ne faut pas laisser tomber.* »
- Un marin (sauveteur) voyant Bertrand Leroy dans son canot : « *Attention ! Il est là !* »

Note de mise en scène pour les interactions des investigateurs

Le Gardien peut s'inspirer de la mise en scène de M. Night Shyamalan dans *Sixième Sens*.

Le Gardien peut inclure aussi dans leurs souvenirs des éléments de leur passé commun dans les Contrées du Rêve comme des visions : d'Atal, *du marchand aux yeux bridés*, de la construction de leur caravane, etc.

Le panorama de la vie

Les investigateurs se trouvent entre deux mondes. Leurs corps physiques se trouvent sur Terre tandis que leurs avatars oniriques endormis sont piégés dans le Quattrocento, avec le Sâr qui pratique sur eux le rituel pour drainer leurs essences. Ils sont donc plongés dans un sommeil dans leur sommeil causé par l'expérience de mort imminente. Depuis le début de l'aventure, les investigateurs sont des « projections astrales » de leurs avatars endormis. Dès qu'ils s'endorment, ils vivent et ressentent comme des spectateurs ou des acteurs des souvenirs, des visions de leur propre existence. Le Gardien peut décrire des scènes paraissant banales dans le monde réel sans les nommer (les investigateurs auront plus de difficulté à visualiser une femme en tenue médicale en la dépeignant par sa couleur et son style qu'en citant « l'infirmière » par exemple) et des rencontres faites dans les Contrées (Atal, le grand prêtre ou Le marchand aux yeux bridés p. 66 et 72 des *Contrées du Rêve*). Beaucoup d'éléments que les investigateurs rencontrent ne sont pas fixés dans les Contrées du Rêve. Persuadés d'être natifs du monde onirique, ils n'ont aucune connaissance de toutes ces choses venant de la Terre.

Les sensations épicritiques et protopathiques

Ils peuvent ressentir :

- Des douleurs au niveau des zones corporelles correspondant à leurs blessures (poitrine, jambes, etc.).
- Les conditions climatiques extrêmes perçues par leurs corps sur Terre (le froid de l'Himalaya, les vents du grand large de l'Atlantique).
- Les perceptions labiales (goût métallique du sang, fumée de l'opium, etc.)
- Sécheresse, gerçures, engelures.
- Le toucher des personnes qui manipulent leurs corps dans le Monde de l'Éveil : caresses, soins (aiguille de la perfusion dans le bras…), préhension, traction, etc.

Le retour

Lorsqu'un investigateur réagit à un stimulus dans le monde réel capable de le réanimer, sa projection onirique subit une altération visible par les autres :

- Visage flouté.
- Légère transparence à la limite de la disparition.
- Travelling ralenti de ses déplacements (l'investigateur semble se dédoubler tel un accordéon lors de ses mouvements).
- Etc.

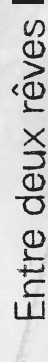
Par contre, celui-ci n'en a pas conscience.

Du Rêve…

Arrivée à Oukranos, le pays des splendeurs

Une petite route de pierres jaunes sillonne les prairies verdoyantes couvertes d'herbes douces balayées par un vent venant de l'est, telles les écumes de mer dansant par vagues sur les étendues d'eau. Après avoir traversé différentes provinces oniriques, les deux caravanes du cirque du Grand Tchad arrivent dans le royaume d'Oukranos.

Les investigateurs à bord de leur roulotte longent les berges luxuriantes qui bordent le formidable fleuve d'Oukranos. Au loin, les douces collines couvertes de fleurs sont semblables aux multiples touches de couleurs distillées par Monet, le célèbre peintre impressionniste, sur une de ses toiles. Celles-ci s'alignent et se confondent dans un désordre apparent le long des rives et sur les talus baignés dans un perpétuel halo doré et chatoyant. Les investigateurs émerveillés par ce cadre édénique avancent vers Thran, la capitale, au rythme des chants des oiseaux qui dessinent dans le ciel des arabesques aux formes les plus surréalistes tels des pinceaux glissant sur la peinture. Le groupe d'artistes itinérants ressent une sensation de plénitude,





d'émerveillement et de joie. Cette région est l'une des seules où les visiteurs attentifs peuvent voir s'ébattre les splendides Dragons-Papillons. Là, sur la route au nord qui longe les jardins bordant l'Oukranos, les tours d'or effilées de Thran pourfendent le ciel et illuminent la lande de leur luminescence.

Ce voyage est l'occasion pour les investigateurs de se créer une histoire commune. Le Gardien doit laisser libre cours à l'imagination des joueurs. Les personnages fournis avec ce scénario ont volontairement un historique peu développé. Les investigateurs peuvent ainsi se créer une identité en agrémentant leur pérégrination de détails truculents pour se donner une véritable existence et des liens amicaux voire familiaux forts.

Note de mise en scène

Lors de l'ouverture du scénario, les investigateurs sont plongés directement sur la route menant à Thran. Le Gardien doit sublimer le cadre idyllique qu'est la région d'Oukranos. Les réminiscences du reste de leur voyage proviennent simplement d'autres rêves passés.

Thran

Devant les immenses murailles d'albâtre taillées d'une seule pièce qui brillent d'un blanc éblouissant, les investigateurs font face à l'une des deux cents portes que compte la cité. Leurs tourelles resplendissent tels des rayons de soleil et transpercent les nuages.

Dès l'ouverture de la porte par ses sentinelles en robe rouge, un long tunnel éclairé par des torches s'enfonce dans les entrailles de ces fortifications. Une fois ce souterrain traversé, les investigateurs se trouvent face à un dédale de rues qui serpentent entre les multiples tours dont la cime disparaît dans le ciel. Toutes ces ruelles mystérieuses sont encombrées par une foule hétéroclite d'hommes et d'animaux, donnant une impression de savoureux bazar marchand où s'amoncellent les marchandises des galères du port qui y sont vendues ou troquées. Nos artistes ambulants sont suivis par des enfants qui leur demandent des tours de magie et autres animations. Les habitants de Thran se montrent chaleureux et accueillants avec cette troupe de nomades. De cette cacophonie ambiante, mais mélodieuse, ils peuvent discerner sur un test d'**Écouter** que « *les Ombres approcheraient de l'est vers l'ouest* ». La traversée des rues jusqu'au centre-ville où se situe le palais du roi de Thran est un plaisir pour le groupe de forains. La richesse des senteurs des épices du marché et des fleurs des balconnets se mélangent pour former un savoureux parfum tandis que la lumière baigne les rues, même les plus étroites, d'une clarté étincelante. Après une longue montée dans la cité, les investigateurs arrivent au pied de la demeure du jeune suzerain d'Oukranos.

Le palais royal semble taillé d'une même pièce dans une roche précieuse dont la couleur scintille comme un diamant brut. La tour la plus haute s'immisce dans le ciel en se perdant dans les nuages. Là-haut, de ses appartements, le roi Da'Ms domine tout son royaume.

Note de mise en scène

Une vague sensation de déjà-vu…

Au détour d'une des ruelles, entre deux bâtiments se trouve une étrange échoppe. Coincée entre ces deux édifices, cette petite maison vétuste contraste quelque peu avec la cité de Thran. En effet, celle-ci paraît bien délabrée et la devanture poussiéreuse et très peu entretenue. De cette sordide boutique sort un homme dont l'expression semble désorientée.

Si les investigateurs l'interpellent après l'avoir rattrapé dans les dédales des rues de Thran, celui-ci leur dira juste qu'il a perdu ce qu'il avait de plus cher chez ce prêteur sur gages.

Cette boutique se dissipe à l'approche de notre groupe : au moment où ils vont pour entrer, un mur de pierre se trouve là face à eux comme s'il avait toujours été présent.

Les investigateurs ont une sensation étrange suite à cette manifestation. En effet, cette boutique est tenue par *le marchand aux yeux bridés* qui détient les *Dinge an sich*. Le Gardien doit être évasif sur ce lieu et entretenir le mystère sans dire un mot sur son propriétaire. À ce stade de l'aventure, les investigateurs n'ont aucun souvenir de cet homme étrange mais juste une sensation de déjà-vu.

À leur arrivée, dans les jardins exotiques luxuriants de la plus vieille partie de la région des Contrées du Rêve, les investigateurs sont accueillis par Gand, le chancelier du roi. Celui-ci les convie à s'installer dans les jardins et au dîner de la cour ce soir. Tchad propose d'offrir à Sa Majesté une surprise pour le remercier de l'honneur de partager sa table : une prestation d'efts-lampes pendant le repas.

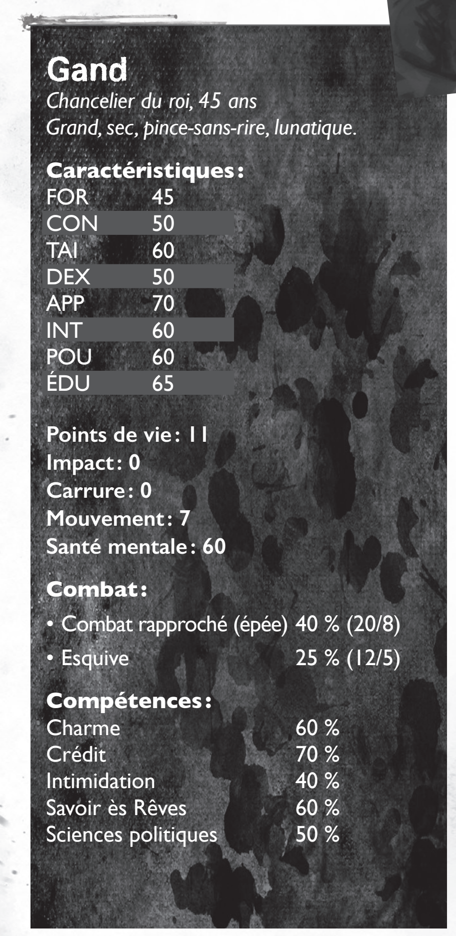
Gand trouve l'idée plaisante et s'amuse à chahuter la troupe en extrapolant sur les exigences royales en matière d'animation. Il prend d'ailleurs un malin plaisir à en rajouter une couche sur le tempérament colérique de Sa Majesté en cas d'insatisfaction de leur spectacle.

Après le départ de Gand, les investigateurs sont invités par Tchad à imaginer un spectacle des plus inventifs pour ne pas décevoir leur hôte prestigieux. Durant les répétitions, nos saltimbanques peuvent être sollicités par Tara qui leur propose son aide pour un tour de chant ou toute autre prestation scénique réalisable pour son jeune âge.

Le dîner

La réception organisée par le roi regroupe de nombreuses personnalités des Contrées du Rêve et du royaume d'Oukranos réunies pour faire le point sur les ombres qui se propagent de plus en plus sur les terres oniriques.

De somptueux lustres en cristal trônent au-dessus de cette prestigieuse assemblée. Sur la longue table marbrée, où les plats les plus opulents côtoient les amoncellements de fruits exotiques les plus colorés, se trouvent de magnifiques jarres contenant les alcools les plus veloutés appréciés des dieux, comme l'ambroisie et l'hydromel. Ce dîner est l'occasion d'en apprendre plus sur la région et les derniers événements. Les investigateurs peuvent surprendre ou se mêler à certaines conversations. Ces apartés peuvent se dérouler en amont ou en aval du spectacle de nos forains.



Gand

Chancelier du roi, 45 ans
Grand, sec, pince-sans-rire, lunatique.

Caractéristiques :

FOR	45
CON	50
TAI	60
DEX	50
APP	70
INT	60
POU	60
ÉDU	65

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 60

Combat :

- Combat rapproché (épée) 40 % (20/8)
- Esquive 25 % (12/5)

Compétences :

Charme	60 %
Crédit	70 %
Intimidation	40 %
Savoir ès Rêves	60 %
Sciences politiques	50 %

Galilée de Shesepankh

Patriarche des chats d'Ulthar

Caractéristiques :

FOR	10
CON	50
TAI	5
DEX	190
INT	85
POU	80

Points de vie : 5
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 9

Combat :

- Griffe 55 % (27/11)
  1D3-2 points de dégâts
- Lacération 45 % (22/9)
  2D3-2 points de dégâts
- Morsure 50 % (25/10)
  1D4-2 points de dégâts

Compétences :

Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Savoir ès Rêves	70 %
Trouver Objet Caché	70 %

Sortilèges : il est capable, comme tous les chats, de bondir à travers l'espace.

Galilée de Shesepankh, Patriarche des chats d'Ulthar

Élancé et filiforme, ce chat nu à la robe duveteuse bleu et blanc est assis sur une chaise. Rien ne laisse entrapercevoir que derrière ce chat, se cache l'un des plus fins stratèges félins du monde onirique. Âgé de plus de 250 ans, l'artisan de la paix avec les zoogs a une grande connaissance des Contrées du Rêve. Il regarde les investigateurs d'un air hautain et blasé. Il les connaît, car il a voyagé entre les deux mondes (mais il ne les avisera pas de cette information qu'il trouve banale). D'ailleurs, il accorde sa confiance aux individus ayant eu un comportement correct avec ses congénères. Après un temps d'adaptation, les investigateurs finissent par comprendre son parler miaulant. Il leur explique que les chats quittent les régions de l'Est, car des ombres qu'ils ne peuvent supporter se répandent progressivement. Elles sont projetées par « *celui qui est sur le pont entre deux rives* ». Avec beaucoup d'humour, il invite les investigateurs à faire une halte à Ulthar pour les « *avoir à sa table…* ». Le roi de Thran est un proche ami de Galilée. Il a requis sa présence à la cour, car le patriarche a ses oreilles partout dans les Contrées du Rêve de par les nombreux rapports que lui transmettent ses congénères aux pattes de velours.

Dame Flo, la Bienveillante

Elle appartient à la haute société de Thran. Son père est le marchand le plus influent de la ville. Elle est venue informer ce dernier de la situation rapportée par les galères commerçantes revenues des terres les plus à l'est des Contrées du Rêve. De nature très enjouée, elle aime passer du temps avec les animaux et elle se satisfait des petits plaisirs simples que lui accorde la vie. Elle explique aux investigateurs que leur prestation a vocation à apporter un peu de réconfort au peuple d'Oukranos depuis les inquiétantes nouvelles venues de l'Est avec l'apparition des Ombres et des sbires de la nuit qui viennent tourmenter les humains.

Messire Le Courtois

Le Courtois est l'un des capitaines de la chevalerie de Thran. Sa loyauté envers Da'Ms le Juste est sans faille. Sa Majesté a eu une entrevue avec lui pour parler des différentes stratégies pour défendre la cité, en cas d'approche des Ténèbres.

Il a chevauché parmi le cortège qui, dans les temps jadis, a lutté contre les sbires de la nuit invoqués par le terrible Sâr. Il mentionne plusieurs hauts faits d'armes contre ce mage maléfique au côté d'Haragrim, le chevalier de Kuranès, lors de la grande bataille du Quattrocento. Il confirme une présence accrue de gardes dans la cité de Thran depuis les événements venant de l'Est.

Lawrence Ocorro, le Grand Rêveur

Dans le Monde de l'Éveil, Lawrence Ocorro écrit des romans historiques tout en apportant une touche de fantaisie. Lawrence est un grand rêveur qui parcourt les Contrées du Rêve au gré de ses apparitions aléatoires lors de ses sommeils. Il y recherche son frère disparu, William (victime du Sâr). Il évoque ses voyages périlleux sur le plateau de Leng, de même que ses visites dans les cités de Nithy-Vash, Orias et Dylath-Leen entre autres. Fasciné par les Contrées du Rêve dont il s'inspire pour ses œuvres, il ne manque pas de mentionner les bizarreries de ces mondes oniriques comme l'étrange boutique vétuste entre deux bâtiments étroits (*Une vague sensation de déjà-vu*, p.45) qui semble récurrente, voire constante dans plusieurs cités. Elle serait tenue par un étrange *marchand aux yeux bridés*. Après quelques échanges avec les investigateurs, Lawrence disparaît subitement, car il s'est sans doute réveillé sur Terre.

Lord Thomas, l'Érudit

L'argentier du royaume est un homme discret. Il a toute la confiance de Da'Ms. Avant la réception, il était au conseil restreint avec le capitaine Le Courtois et Sa Majesté pour parler de l'inquiétude du peuple d'Oukranos vis-à-vis des rumeurs venant de l'Est. Depuis plusieurs mois, les impôts de Thran servent à renforcer les défenses du royaume. Da'Ms a décidé ceci depuis que les Ténèbres se rapprochent d'Oukranos.

Dufreney, le Voyageur

Ce gentilhomme de Céléphaïs explore les terres oniriques pour les cartographier pour le roi Kuranès. Il a été mandaté par ce dernier pour le représenter après l'invitation du roi de Thran et surtout lui expliquer ses craintes sur un ennemi commun revenu du passé.

Il connaît bien les royaumes de l'Est ainsi que les terres du monde inférieur. Il a vu les hordes de maigres bêtes de la nuit déserter les montagnes nues et reculées telles que les pics de Thok. Pour lui, elles ont été appelées, mais par qui et dans quel but ?

Le spectacle

La mise en scène du spectacle doit être un des points culminants de la première partie de cette aventure. Le Gardien doit laisser la narration de cette démonstration aux investigateurs. Cette prestation privée doit impressionner leur hôte. En effet, le roi de Thran accorde beaucoup de crédit sur l'exhibition qu'il offre à son peuple. Les investigateurs peuvent inventer un tableau avec une histoire ou simplement enchaîner les différents numéros (clownerie, trapèze, magie, cerceau, jonglerie, miroir, cerfs-volants, etc.). La petite Tara peut participer à ces saynètes pour ajouter une touche de fraîcheur et de légèreté au tout.

L'exhibition peut être jouée avant, après ou pendant le dîner à la discrétion des investigateurs.

Les efts-lampes peuvent effectuer des boucles rapides parallèlement au sol, comme des cerceaux tourbillonnants ou aider à éclairer les fildeféristes pendant le spectacle pour mettre en avant les artistes de la troupe. Le roi reste impassible pendant toute leur prestation, jusqu'à la fin où, après avoir esquissé un sourire, il se lève pour applaudir la troupe de Tchad, suivi par toute son assemblée.

L'antre du cauchemar

Le mal mystérieux

Pour atteindre les investigateurs, le Sâr invoque ses sbires les plus funestes pour annihiler les efts-lampes qui les protègent.

Dès que la nuit est tombée, les Ombres approchent de la région d'Oukranos. Elles se manifestent sous forme d'une brume épaisse, dense et brunâtre qui limite la visibilité dans l'atmosphère.

Option de jeu

Pour éviter une redondance dans le récit, les investigateurs ne doivent présenter qu'un seul numéro avant les événements sinistres qui suivent. Ils peuvent accomplir :

- Une représentation publique devant les habitants de Thran.
- Un entraînement dans les jardins du roi en vue de la démonstration du lendemain.
- Un spectacle privé pendant la réception.

Ouverture alternative

Le Gardien peut plonger directement les investigateurs dans l'action en commençant l'histoire par la représentation des efts-lampes. Cette option peut s'avérer plus périlleuse, car les investigateurs n'auront pas eu le temps de s'approprier leurs personnages et de s'attacher aux personnages qui les accompagnent tout comme leurs créatures lumineuses...

Da'Ms

Le Juste, 55 ans
Grand, mince, barbu, cheveux longs et noirs, flegmatique.

Caractéristiques :

FOR	50
CON	60
TAI	60
DEX	55
APP	65
INT	60
POU	50
ÉDU	60

Points de vie :	12
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	7
Santé mentale :	50

Combat :

• Combat à distance (fusils)	40 % (20/8)
• Combat rapproché (escrime)	40 % (20/8)
• Esquive	30 % (15/6)

Compétences :

Arts et métiers (gérer un domaine)	40 %
Charme	50 %
Crédit	70 %
Savoir ès Rêves	60 %
Sciences politiques	50 %

Sortilèges : 1D20 sortilèges spécifiques aux Contrées du Rêve.

Particularité :
Conserver son flegme en toutes circonstances 75 %



En contact avec cet intense brouillard, les créatures du cirque seront perverties et elles s'éteindront progressivement.

Le lendemain du spectacle, leurs efts-lampes souffrent d'une maladie inconnue qui entraîne leur mort progressivement.

Seuls deux d'entre eux seront épargnés pour le moment. Les investigateurs ont des sortes de couveuses pour ralentir leur échéance funeste.

Plusieurs possibilités sont envisageables :

- Si les investigateurs s'en rendent compte rapidement, ils peuvent parcourir la ville pour trouver un individu (guérisseur, mage, etc.) qui aurait la faculté de les soigner.
- S'ils ne se doutent de rien, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent pendant la journée qui suit leur prestation jusqu'à leur retour au cirque où ils seront confrontés à cette situation.
- Assister à l'agonie des efts-lampes fait perdre 1/1D3 points de Santé mentale.

Le peuple des Ténèbres

Les efts-lampes hors jeu, le Sâr peut lancer ses sbires à la chasse des investigateurs. L'obscurité envahit les cieux tel un tsunami et se déverse dans les vallées. Des hurlements et murmures sinistres

Maigres bêtes de la nuit

Êtres volants silencieux

Caractéristiques :

FOR	50	(3D6)x5
CON	50	(3D6)x5
TAI	70	(4D6)x5
DEX	65	(2D6+6)x5
INT	20	(1D6)x5
POU	50	(3D6)x5

Points de vie :	12
Impact :	0
Carrure :	0
Points de magie :	11
Mouvement :	6 /12 (en volant)

Combat :

Attaques par round : 1

Options de combat rapproché : une bête attaque avec ses pattes, sa queue, ses cornes ou ses membres.

Saisir (manœuvre) : une tactique fréquente des maigres bêtes de la nuit consiste à saisir leur adversaire, afin de pouvoir le « titiller » avec leur queue poilue. Elles attaquent par surprise et en masse, puis dérobent les armes de leurs ennemis avant de les submerger. Deux bêtes ou plus peuvent combiner leurs attaques pour maintenir une victime trop costaude et profiter d'un dé bonus de surnombre.

Titiller : une sombre bête ne peut titiller qu'un ennemi qu'elle vient de saisir. Ce mode d'attaque est particulièrement énervant, car les poils de leur queue sont aussi tranchants que des rasoirs et représentent un réel danger, même s'ils n'infligent pas de dommages. La victime, désorientée et humiliée, ne peut alors plus penser à autre chose qu'à la menace qui pèse sur elle, ce qui impose un dé malus à toutes ses actions pendant 1D4 rounds ou jusqu'à ce que les chatouilles cessent. Les bêtes de la nuit savent parfaitement tirer parti des trous dans les vêtements. Des habits épais ou une armure ne sont d'aucune utilité face à ce type d'attaque.

- Combat rapproché 45 % (22/9)
  1D4 points de dégâts
- Saisir (manœuvre), la victime est maintenue pour des chatouilles ou d'autres attaques
- Titiller 35 % (17/7)
  immobilisée 1D6 + 1 rounds (la cible doit déjà être saisie)
- Esquive 35 % (17/7)

Protection : 2 points de peau.

Sorts : aucun

Compétences :
Discrétion 90 %

Perte de Santé mentale : 1/1D6 points de Santé mentale pour avoir vu une maigre bête de la nuit.

Ombres

Créatures fabuleuses

Caractéristiques :

FOR	70	(4D6 x5)
TAI	85-90	(5D6 x5)
DEX	35	(2D6 x5)
INT	35	(2D6 x5)
POU	70	(4D6 x5)

Points de vie:	/
Impact:	+1D4
Carrure:	1
Mouvement:	7

Combat :

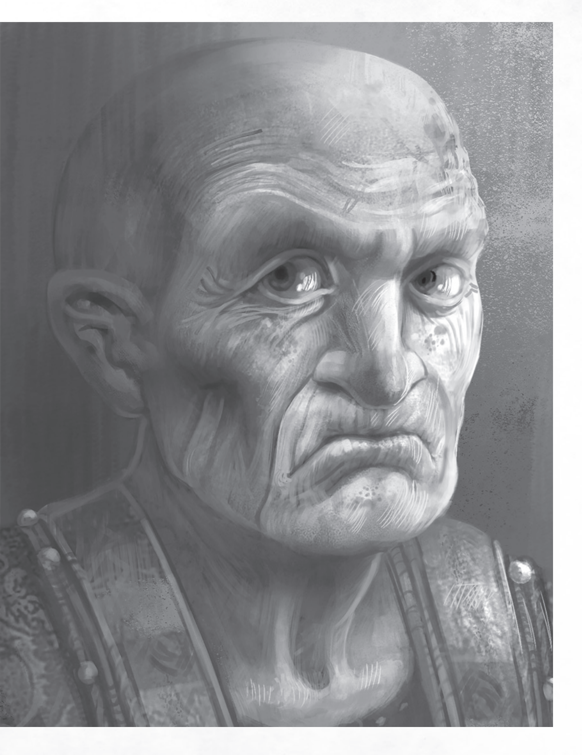
- Vrille 50 % (25/10)
  2D4 points de dégâts

Protection : aucune, mais les Ombres ne sont pas affectées par les armes normales. Seul le contact d'une source lumineuse peut les blesser. Une torche leur inflige 1D6 points de dommages, une bougie 1D3. Le rayon lumineux d'un eft-lampe disperse complètement une Ombre.

Sortilèges : aucun

Perte de Santé mentale : voir une Ombre coûte 0/1 point.

Habitat : dimension opaque.



résonnent de ce brouillard sinistre. Au loin, des battements d'ailes se font écho et s'appellent : les maigres bêtes de la nuit entament une danse macabre. Ces êtres noirs, abjects, recouverts d'une peau lisse et poisseuse aux cornes incurvées et tranchantes, planent grâce à leurs ailes chitineuses. La vision de ces créatures fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

Elles se jettent sur les habitants et gardes de la cité. Tchad, voyant ces abominations, part prestement avec sa caravane en encourageant les investigateurs à faire de même. La ville se retrouve rapidement assiégée par les sbires de la nuit et les Ombres. La fuite de la troupe est vite perçue et les chariots des investigateurs risquent de se faire rattraper par les engeances (ils doivent réussir des tests ordinaires d'**Équitation** ou majeur de **DEX** pour conserver leur avance). Les ruelles de la capitale sont étroites et la visibilité réduite à cause de la panique ambiante. Les obstacles sont nombreux et peuvent occasionner des dés malus pour les éviter. Les passagers peuvent aider le conducteur en l'orientant par des tests ordinaires réussis d'**Orientation** pour prodiguer des dés bonus (il est important de maintenir un rythme soutenu lors de la poursuite).

Carriole à 4 chevaux

MVT	10
Carrure	3
Prot. pass.	0
Passagers	6+

Une fois sortie de Thran, la troupe se retrouve dans les prairies, à découvert. Quatre maigres bêtes de la nuit les dépassent et foncent sur la caravane de Tchad. Deux d'entre elles pénètrent dans celle-ci et en extirpent le forain. Les hurlements de Tara et Enola retentissent. Le pauvre homme, saisi par la jambe droite, est jeté dans les airs. Impuissants, les investigateurs voient leur ami se faire écarteler et éviscérer par ces monstres dans une mare de sang. Assister à cette scène occasionne une perte de 1/1D6 points de Santé mentale.

Plusieurs possibilités s'offrent aux investigateurs :

- Sauver Tara et Enola.
- Se battre contre les créatures. Dans leurs affaires, nos nomades ont des armes (arcs, dagues, etc.).
- Rejoindre la forêt enchantée pour se mettre à l'abri et à couvert.

Le temps presse, ces êtres maléfiques ont jeté leur dévolu sur la famille du défunt. L'une d'elles en sort d'ailleurs Tara en l'enserrant dans ses horribles griffes. Les investigateurs devront faire preuve de bravoure dans un combat dantesque en évitant leurs dangereuses queues barbelées. Au combat rapproché, le Gardien doit insister sur l'absence d'émotion que dégage cette monstruosité sans visage qui exhale une substance gélatineuse et nauséabonde lorsqu'elle s'approche d'eux.

Les investigateurs peuvent utiliser leurs derniers efts-lampes au risque de les perdre. En effet, leur lumière dans un ultime élan de vitalité chasse tous les serviteurs du Sâr. Un éblouissant faisceau lumineux pourfend les Ombres et dissipe cette brume oppressante et toutes les créatures qui la peuplent.

La forêt enchantée

Les bois sont un environnement idéal pour se protéger de toutes créatures volantes. Les investigateurs peuvent se reposer, voire passer la nuit pour se remettre.

Tara présente une blessure noirâtre à la cheville d'où partent d'étranges veinules purulentes. Fiévreuse, elle entrouvre les yeux avant de sombrer dans un coma et leur dit : « *Vous avez dit à papa de vous rappeler de retrouver Atal en cas de danger.* » Les investigateurs se trouvent interloqués face à cette révélation. Sur une réussite ordinaire de ***Savoir ès Rêves*** ou d'**INT**, ils se souviennent qu'Atal est le nom du grand prêtre d'Ulthar. Si les investigateurs ne la sauvent pas, sur un test d'**INT** réussi, le visage d'Atal, le sage d'Ulthar, les incite à lui rendre une visite à son Temple.

Note de mise en scène

Pour faire ressentir la puissance et surtout la présence oppressante du Sâr, le Gardien peut mentionner aux investigateurs qu'ils entendent une musique qui peut devenir entêtante. Celle-ci est perçue même à l'occlusion des oreilles. Le Sâr adore les œuvres de Richard Wagner et des extraits de ses plus célèbres opéras peuvent être employés comme la *Chevauchée des Walkyries* ou la *Marche funèbre de Siegfried*.

Les chemins de la vérité

Située de l'autre côté de la rivière Skai, Ulthar est une petite bourgade pittoresque avec ses vieux toits pointus, ses étages en surplomb, son foisonnement de cheminées, ses ruelles pentues aux pavés irréguliers serpentant entre ses petites habitations. *Les faubourgs d'Ulthar sont très plaisants avec leurs petites maisons environnées de verdure et leurs fermes aux clôtures pimpantes. Sur les places, rebords de fenêtres, chaussées se prélassent une multitude de chats* (cf. *La Quête onirique de Kadath*, de Lovecraft). Les habitants semblent les contourner dans leurs tâches domestiques avec respect et crainte. L'arrivée de la caravane des investigateurs paraît rompre cette paix apparente. Sur une réussite ordinaire de **POU**, ils se sentent suivis. En effet, un chat tout en rondeur avec la tête large et des contours arrondis et des oreilles plissées vers l'avant les suit depuis quelques mètres. Ses yeux grands et ronds les fixent intensément, créant même une sensation de malaise.

Ce village semble dépeuplé d'humains, tant la densité féline est importante. En dehors de quelques paysans, une dizaine, puis une quinzaine de chats suivent la voiture de nos voyageurs. Les investigateurs doivent rester calmes pour ne pas entraîner un mouvement de panique de la part de ces chats harets.

Ils sont libres d'aller où ils veulent et peuvent jouer les deux scènes qui suivent dans n'importe quel ordre.



Ulthar
Fleuve Skaï
Vieille ville
Nouvelle ville
1
2
3
4
5
6
7
8
Légende :
1 - Temple des Dieux Très Anciens
2 - Palais des bourgmestres
3 - Port
4 - Place du Marché
5 - Parc de Nasht
6 - Mur de la vieille ville
7 - Pont du fleuve Skai
8 - Fermes
Contrées du Rêve

celui entre deux rives

Les rêves ne sont pas la réalité. Mais qui peut dire où commence l'un et où s'arrête l'autre ?
Ce sont ces mots qui marquèrent le début de ma rencontre avec le jeune Joséphin avant que je l'initie à la magie des rêves.
En voici son histoire.
Dans les temps jadis, par-delà les terres les plus reculées de ce monde, au-delà des frontières des songes naquit un enfant.
Celui-ci découvrit rapidement les terres oniriques.
Les années lui apprirent que son destin serait hors du commun.
Devenu homme, il put façonner les choses à sa guise.
Moi, Nyrass, le sage, le pris sous mon aile pour l'initier aux arts de la magie.
Mais le pouvoir et la démesure prirent le dessus sur sa raison.
Proclamé Sâr, les secrets de la création n'eurent plus de mystère pour lui.
Au commencement, le Sâr, ses cieux et sa terre.
De cette terre informe et vide, il y avait des ténèbres à la surface de l'abîme, et l'esprit du Sâr se mouvait au-dessus du Néant.
De cet amas grouillant, le Sâr enfanta sa cité lumineuse et sinistre, le Quattrocento.
Le Sâr dit : –Que ma terre produise de la vie qui se multipliera.
Et le Sâr créa ses enfants tapis dans les ombres, l'obscur.
Puis le Sâr dit : –Faisons mes engeances à mon image, et qu'elles règnent sur les royaumes de la mer, du ciel des mondes inférieurs et supérieurs, sur toutes les contrées du Rêve.
Ainsi furent achevés son empire et toute son armée.
Devant telle folie, les rois des différents royaumes des songes et moi luttâmes contre les sbires du Sâr, ombres et autres maigres bêtes de la nuit.
Pour sceller le sort du mage fou se pensant dieu, j'utilisai un sort qui le renvoya lui et ses créations de l'autre côté des murmures, par-delà les songes.

Aide de jeu n°2

Le Temple d'Ulthar

Au sommet de la plus haute butte verdoyante au nord de la ville trône le modeste Temple des Anciens où se trouvent les prêtres et les archives. Les investigateurs se mettent en quête du patriarche Atal, l'homme qui avait fait l'ascension du pic interdit d'Hatheg-Kla et en était revenu vivant.

Atal, assis sur une estrade en ivoire dans une chapelle du sommet du Temple, semble les attendre. Les investigateurs apprennent de lui qu'ils sont venus le rencontrer par le passé, car ils étaient traqués par un être malfaisant, le Sâr. Atal, malgré ses 300 ans n'a pas perdu sa mémoire et son esprit. Il leur conte la légende et la chute de ce magicien des ombres (aide de jeu n° 2). Il leur avoue les avoir orientés sur tous les moyens de se défendre contre lui. Il leur mentionne *Le marchand aux yeux bridés* qu'ils avaient rencontrés avant lui pour qu'il leur « *garde quelque chose pour le jour où…* » comme les investigateurs le lui avaient dit. Il finit son entretien en leur affirmant qu'ils sont « *la Clé* ».

Atal a la possibilité
de stabiliser l'état de Tara. Par contre, il est dans l'incapacité de la guérir, car elle est corrompue par la magie du Sâr.

Une boutique familière

Les commerces de la bourgade sont peu nombreux. Cependant, entre deux chaumières se trouve une étrange échoppe. Cette boutique vétuste rappelle étrangement celle que les investigateurs ont vue à Thran (Une vague sensation de déjà-vu, p.45).

L'intérieur de ce magasin est plus grand qu'il n'y paraît. Au fond, un homme arborant une tunique noire rapiécée et de multiples breloques autour du cou les interpelle aimablement. *Le marchand aux yeux bridés*, le propriétaire leur dit qu'il ne pensait pas les revoir.

Cet homme sans scrupule leur propose un jeu : récupérer leurs effets personnels parmi tout le fatras d'objets de la boutique. S'ils échouent, les *Dinge an sich* se sentiront trahis et il pourra extraire les souvenirs qu'ils renferment. Les artefacts avec des fragments du monde éveillé sont des objets très convoités. Ils peuvent avoir des facultés mystiques entre autres.

Le degré de réussite obtenu sur un test de **Trouver Objet Caché** conditionne la facilité avec laquelle chaque *Ding an sich* pourra être retrouvé :

- **Réussite critique :** l'investigateur retrouve aussitôt son *Ding an sich*.
- **Réussite extrême :** l'investigateur doit retrouver son *Ding an sich* parmi deux objets.
- **Réussite majeure :** l'investigateur doit retrouver son *Ding an sich* parmi cinq objets.
- **Réussite ordinaire :** l'investigateur doit retrouver son *Ding an sich* parmi dix objets.
- **Maladresse :** trop tard, son *Ding an sich* a été touché par un autre personnage.

Une fois rassemblés, le Gardien peut donner la liste des objets rassemblés par tous les protagonistes puis, par ordre de DEX, ils peuvent piocher Pour discerner leur *Ding an sich*, les investigateurs peuvent s'aider de leur compétence professionnelle sur Terre qui est mentionnée dans leur fiche de personnage. En cas d'échec, il leur reprendra les enveloppes données en début de séance.

Le contact du *Ding an sich* leur rappelle leur origine terrestre. Ils savent qu'ils sont de grands rêveurs, mais leurs véritables identités restent floues.





Les *Dinge an sich* des investigateurs

- **Aldynn :** un stéthoscope.
- **Tran :** une boussole.
- **Aldric :** un violon.
- **Ten :** une arme à feu.
- **Kern :** un nécessaire d'archéologie (pinceau, piolet, petit burin et clou).

Les *Dinge an sich* ne sont pas de simples objets. Ils ont été rêvés et créés par les investigateurs. Leurs équivalents n'ont pas été fixés dans les Contrées et n'ont donc pas d'existence dans le monde onirique en tant que tel. Le Gardien devra ainsi les décrire sans les nommer aux investigateurs.

Option de jeu

Le Sâr peut être représenté sous l'apparence d'un enfant. En revenant dans les Contrées du Rêve, par le rituel du *pont entre deux rives*, il réapparaît sous les traits de sa première incursion dans le monde onirique : Joséphin à l'âge de 5 ans. Cette alternative amplifie le ressort dramatique et la difficulté des investigateurs à affronter un tel protagoniste.

Une lueur dans l'obscur

À la sortie du Temple ou de la boutique (selon leur dernier passage), les investigateurs font face à la présence d'innombrables chats. Ils se hérissent à leur vue et leur langage miaulant les rassure en leur expliquant que le patriarche leur a demandé de les escorter et les protéger contre les Ombres qui envahissent le royaume.

La brume semble gagner la ville et les encercle, ne laissant se dessiner qu'un chemin se perdant dans l'obscurité d'où l'étrange mélodie qu'ils ont entendue par le passé se fait entendre (un air de Wagner). Des bruits sourds résonnent dans les ténèbres. Avec beaucoup de prestance et d'élégance, les chats d'Ulthar forment une barrière entre eux et le Mal.

Lorsque les investigateurs plongent dans l'obscurité, des entités plus horribles les unes que les autres tentent de les emporter dans le noir. Mais celles-ci sont assaillies par les guerriers aux pattes de velours de Galilée. Le patriarche des félins leur fait face et leur ordonne d'avancer sans se retourner. Sur des réussites de DEX, les investigateurs arrivent à éviter les engeances du Sâr. Si les investigateurs regardent en arrière, ils assistent à la bataille sanguinaire entre les chats et les armées du Sâr. Observer la scène fait perdre 1/1D3 points de Santé mentale.

Dans leur course effrénée, les maisons d'Ulthar laissent brusquement place à une architecture typique de la Renaissance italienne. Les investigateurs se trouvent plongés dans une cité proche de la représentation de Florence et de Rome au XV[e] siècle. Les bâtiments de style gothique côtoient des cathédrales avec d'immenses dômes et coupoles. Au loin, une version onirique du campanile de Giotto et du Colisée de Rome domine cette ville fantasmagorique. Les quelques sources de lumière qui parsèment la ville sont bleutées et verdâtres dans le Quattrocento, donnant une sensation de froideur et de mélancolie. Des créatures sorties de l'imagination de De Vinci peuplent le ciel et s'entrechoquent en libérant des multitudes de mots tombant comme la pluie. Arrivés sur une réplique de la Piazza della Signora ornée de la statue de David et de Persée fissurée,

les investigateurs font face à un palais fortifié portant les stigmates du temps et du rituel de Nyrass. Les fortifications présentent des fragments de marbre disloqués en lévitation dans les airs. L'immense porte en bois vermoulu décorée de panneaux cuivrés oxydés représentant le paradis marque l'entrée du domaine du Sâr. La musique qui les a guidés provient de cet édifice.

En pénétrant dans ce bâtiment, ils voient un homme à la chevelure noire hirsute dont les filaments de chair s'étiolent dans les airs, laissant apparaître des trous béants dans son corps, le vide. Ses vêtements luxuriants déchiquetés datant d'une époque reculée témoignent de la violence des effets de la dissolution onirique. Il incante dans un langage inconnu des vocalises incompréhensibles. Il se situe au centre d'un cercle tracé sur le sol. Sur ses contours, des corps sont allongés : ceux des investigateurs. Assister à la scène fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

Le Sâr se retourne vers eux et appelle ses sbires. L'affrontement final entre les forces du Sâr et les investigateurs doit être spectaculaire, épique et refléter l'opposition entre la lumière et les ténèbres.

Les investigateurs ont plusieurs possibilités :

- **Approcher de leurs corps et les toucher :**
  ils se réveillent sur le sol.
- **Se tuer :**
  ils se réveillent sur le sol.
- **Tuer le corps allongé sur le sol :**
  ils disparaissent.
- **Se battre contre le Sâr :**
  le mage est encore faible et, malgré ses pouvoirs, il peut être annihilé.
- **Libérer le dernier eft-lampe :**
  il détruit dans un dernier rayon lumineux toutes les créatures invoquées.

Épilogue

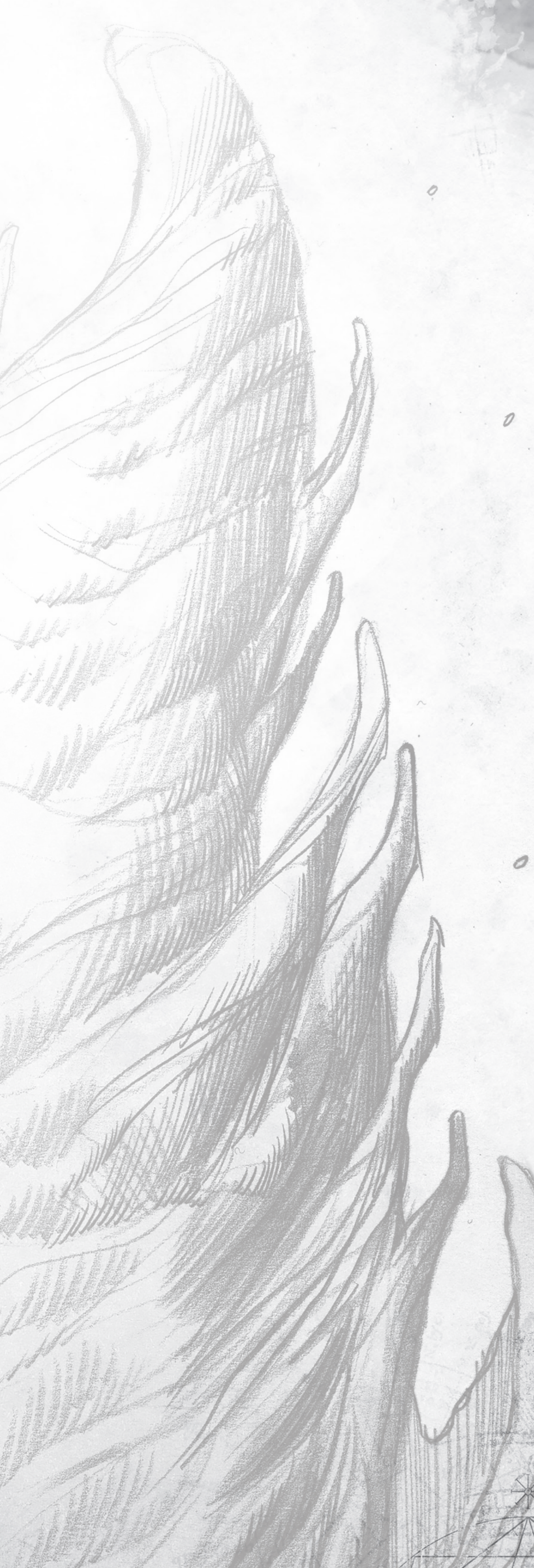
La fin de cette histoire est ouverte et offre plusieurs possibilités.

- **Les investigateurs tuent leurs avatars oniriques**
  Ils disparaissent des Contrées du Rêve et ils se réveillent sur Terre. Le retour est brutal et peut entraîner leur décès. Ils doivent réussir un test de **CON** ordinaire pour survivre et un test de **Chance** pour avoir une possibilité d'être secourus. Mais le Sâr n'est pas anéanti et se lancera à leur poursuite à nouveau.
- **Le Sâr est détruit par les investigateurs**
  Toutes ses machinations disparaissent et les Contrées du Rêve retrouvent leur sérénité d'antan. Les investigateurs sont libres de rester dans le monde onirique ou de rentrer sur Terre.
- **Les projections des investigateurs sont tuées par le Sâr**
  Ils meurent dans les Contrées et sur Terre et leur énergie vitale renforce le rituel et la présence du mage.

Ouvertures

Le scénario offre plusieurs possibilités d'ouverture, mais le Gardien pourra en créer d'autres en fonction de ses investigateurs.

- **Les investigateurs sont revenus sur Terre**
  Ils ouvrent leur enveloppe donnée en début de partie (note de mise en scène *La Vérité*, p.42) pour découvrir dans quelles circonstances ils ont été plongés dans cet état.
- **Les investigateurs qui ont survécu face au Sâr désirent rester dans les Contrées**
  Ils acceptent leurs morts terrestres et continuent à exister dans les songes.
- **Les investigateurs revenus sur Terre peuvent retrouver leurs compagnons restés dans les Contrées du Rêve pendant leur sommeil**
  Avec les années, ces grands rêveurs finissent par perdre leur faculté à voyager vers les Contrées. Leurs compagnons de route resteront des souvenirs gravés dans leurs mémoires.



La Morte et le Chevalier

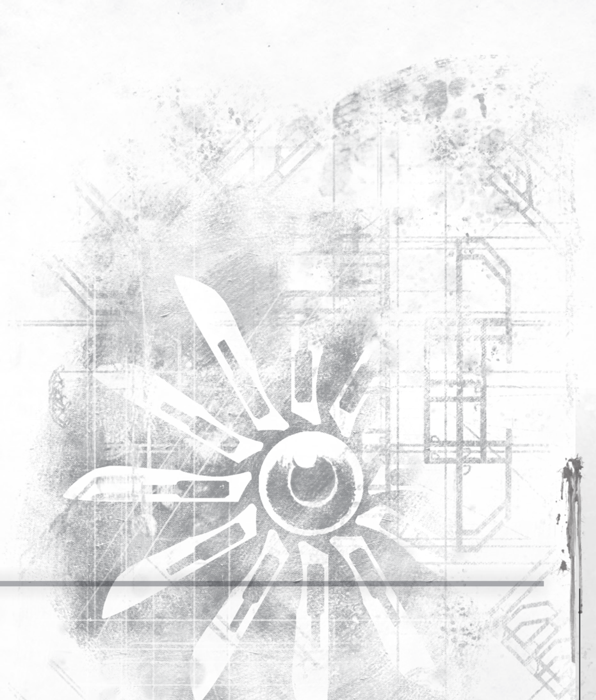
Tristan Lhomme

« Je suis le Ténébreux, le Veuf, l'Inconsolé,
Le Prince d'Aquitaine à la Tour abolie :
Ma seule Étoile est morte, et mon luth constellé
Porte le Soleil noir de la Mélancolie.»
— Gérard de Nerval, *El Desdichado*



Où les rêveurs se joignent à un convoi funéraire mouvementé.





Fiche résumé

En quelques mots…

Dame Ælonore était descendue des hauteurs de la vallée de l'Ooth-Nargaï pour vivre à Céléphaïs. Amoureuse de messire Olaïm, l'un des chevaliers-gardes de Kuranès, elle a vécu quelques mois de bonheur parfait avant de succomber à une maladie aussi soudaine que suspecte. Olaïm, bouleversé, se rebaptise « Deuil » et entreprend de ramener le cercueil de sa bien-aimée au val des Aubépines, où elle était née. Hélas, plusieurs personnes ont des vues, soit sur le cadavre, soit sur Olaïm. Quant à Ælonore, elle ne compte pas forcément rester morte.

Implication des investigateurs

Le chapitre *Mise en place* propose une rencontre fortuite avec le cortège funèbre. Ce n'est qu'une possibilité parmi d'autres.

Les rêveurs peuvent tout simplement être des amis d'Olaïm ou d'Ælonore.

Le roi Kuranès peut leur demander d'aider discrètement son chevalier.

Enfin, la rumeur de « pouvoirs étranges » qui couleraient dans le sang des maîtresses du val des Aubépines est susceptible d'intéresser les magiciens amateurs.

Enjeux & récompenses

- **Octroyez 1D4 points de SAN aux rêveurs** s'ils atteignent le val des Aubépines avec la dépouille. Ajoutez 1D3 points pour avoir contrecarré les projets de chacun des trois intrigants. Si la scène finale a lieu, elle rapporte 1D4 points de Savoir ès Rêves.

Ambiance

Il était une fois un prince charmant épris d'une belle dame prisonnière d'un cercueil de cristal… Ce scénario est un conte de fées, mais il vire tout doucement au noir, tout du moins au gris sombre. Les instants de grâce se font rares et doivent ressortir sur un arrière-plan de plus en plus sinistre, au fur et à mesure que tombent les masques.

Investigation	3/5
Action	2/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	1/5
Style de jeu	Quête onirique
Difficulté	Débutant
Durée estimée	6 heures
Nombre de joueurs	3-4
Époque	Contrées du Rêve

À l'affiche

Messire Deuil

De son vrai nom sire Olaïm, chevalier-garde de Kuranès ravagé par le chagrin.

Bertrine

Dame d'atour d'Ælonore, meurtrière par amour.

Dame Vielline

Sœur d'Ælonore, elle la persécute par-delà la mort.

Legyr

Frère vindicatif d'Ælonore, il veut la venger.

Introduction des rêveurs : le pas d'armes

Les personnages font un rêve bucolique, une promenade dans la vallée de l'Ooth-Nargaï. Qu'ils tournent le dos à Céléphaïs ou s'en rapprochent, de hautes montagnes bordent l'horizon à leur droite et à leur gauche, assez proches pour être imposantes et assez loin pour ne pas leur donner l'impression d'étouffer. La Naraxa, un large fleuve, coule paresseusement dans un paysage de fermes, de petits bois et de villages paisibles.

Ils arrivent soudain à un affluent de la Naraxa. Un pont de pierre l'enjambe… et le passage est barré par un chevalier en armure noire. Monté sur un destrier caparaçonné de noir, il porte une lance de joute, également noire, et un bouclier « de sable plein » (autrement dit, noir). Un petit campement est visible sur l'autre rive. Sans surprises, ses tentes sont noires.

Le chevalier se présente comme « messire Deuil ». Très courtoisement, il formule une requête par personnage.

- **Pour les non-combattants :** « Si je vous accorde le passage, accepterez-vous de veiller autour du cercueil de ma dame pour cette nuit ? »
- **Pour les combattants :** « Acceptez-vous de m'affronter ? » Si le rêveur en fait la demande, messire Deuil discute bien volontiers des conditions du combat. Par défaut, il propose une simple passe d'armes à l'épée (soit deux rounds de combat). Il se bat à la loyale et, confronté à un adversaire plus faible que prévu, il retient visiblement ses coups.

Si le rêveur l'emporte, Deuil lui demande de se joindre au cortège, « afin que la plus belle des belles soit accompagnée par des héros lors de son dernier voyage ». Il lui sera redevable d'une faveur une fois sa quête achevée. Si le personnage perd, c'est lui qui doit une faveur au chevalier… et ce dernier exige qu'il se joigne à la troupe.

Vaincu ou victorieux, Deuil retire son heaume, laissant voir des yeux bleus tristes et une bouche au pli amer encadré d'une moustache blonde. Il propose à tous de venir se rafraîchir sous sa tente…

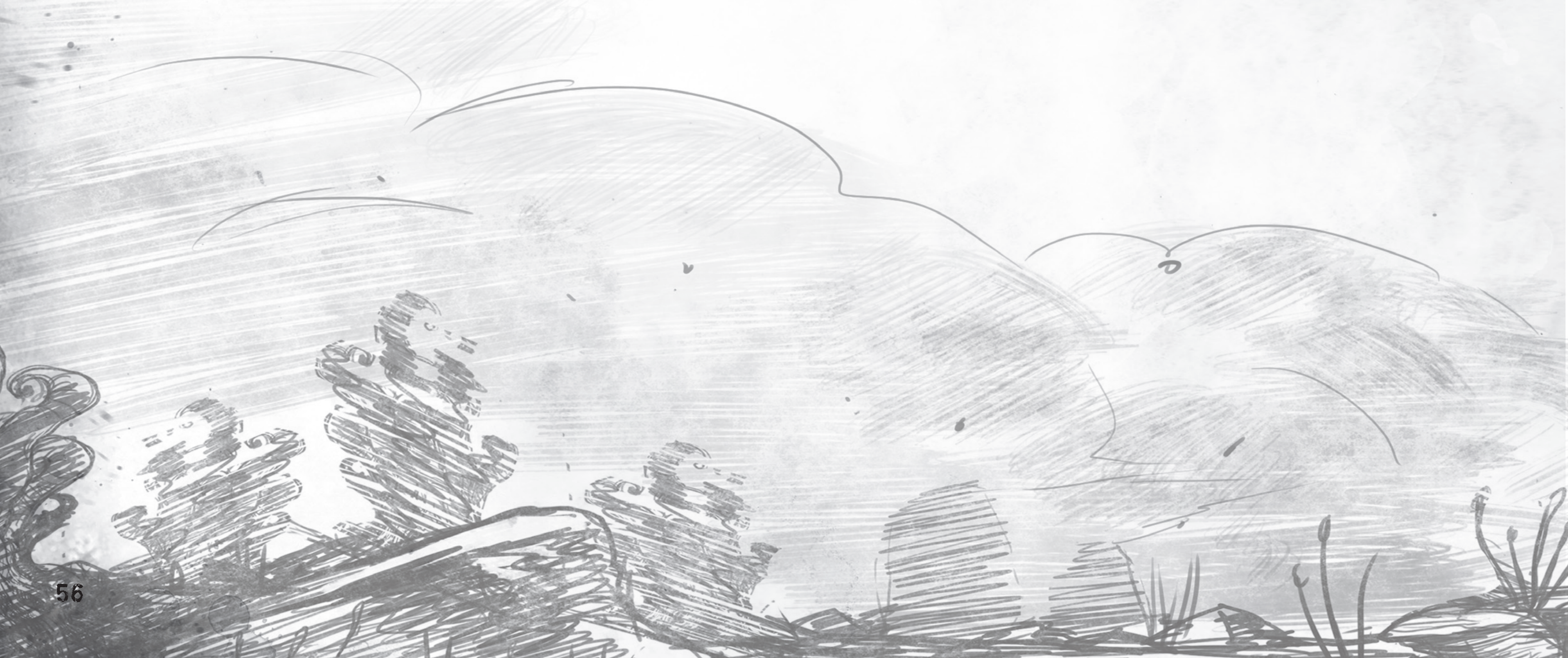
Les faits pour le Gardien

Messire Deuil est exactement ce qu'il a l'air d'être. En revanche, dans le convoi funèbre, un certain nombre de personnes ont des choses à se reprocher, ou au moins à cacher…

- Dame Ælonore a été empoisonnée par l'une de ses dames d'atour, **Bertrine**, qui rêvait d'être à sa place dans les bras de messire Olaïm. Sa maîtresse étant morte, elle tente maintenant d'administrer un philtre d'amour au chevalier.
- La famille d'Ælonore règne sur le val des Aubépines depuis des temps immémoriaux et entretient un rapport très particulier avec leur terre. Sur son lit de mort, Ælonore a demandé à Olaïm d'ouvrir son cercueil et de l'embrasser, une fois le cortège arrivé au val des Aubépines. Ce baiser la ressuscitera… si le cœur de son chevalier est encore pur.
- De son côté, **messire Legyr**, son frère, a prononcé son propre vœu : si dame Ælonore n'est pas vengée avant sa résurrection, « elle se vengera elle-même ». Si personne ne démasque Bertrine, Ælonore reviendra sous une forme monstrueuse.
- Enfin, conformément aux usages, **Vielline**, la sœur d'Ælonore, est devenue la nouvelle dame du val. Elle ne le désirait pas, mais elle n'a guère envie de renoncer à ce titre (et aux pouvoirs magiques qui vont avec). Elle a donc contacté le culte de l'Innommé, une divinité du monde souterrain, pour que ses sectateurs s'emparent du cadavre et le dévorent selon leurs rites – un moyen radical d'empêcher toute résurrection.

Dramatis personae

- **Dame Ælonore,** la morte.
- **Argienne, Hilliette et Bertrine,** ses dames d'atour.
- **Messire Olaïm,** alias « messire Deuil », chevalier-garde.
- **Edmun,** son écuyer.
- **Monthir,** son valet d'armes.
- **Wigbert, Déor, Gauderic, Siguevault,** guerriers.
- **Dame Vielline,** sœur d'Ælonore.
- **Messire Legyr,** frère d'Ælonore.
- **Sœur Dagrau,** prêtresse d'Orthan l'Éploré.
- **Blême,** chef des sectateurs de l'Innommé.



Premières heures

Au campement

Tenant son destrier Amertume par la bride, messire Deuil franchit le pont en compagnie du groupe. Le chevalier les conduit à sa tente, où **Edmun** l'écuyer leur sert bière ou hypocras, selon leurs goûts, avant d'aider son maître à retirer son armure.

Nos héros n'ont pas encore fini leur hanap que deux personnes font leur entrée : un petit homme aux cheveux couleur feuille morte et une beauté blonde au nez retroussé. Deuil les présente au groupe comme **Legyr et Vielline**, le frère et la sœur d'Ælonore. Polis mais réservés, les nouveaux-venus ne restent que quelques instants. Ensuite, Deuil emmène le groupe jusqu'au cercueil de sa bien-aimée. Au passage, il salue **sœur Dagrau**, la prêtresse d'Orthan qui s'occupera des funérailles. Cette petite femme au visage étroit les dévisage sans faire de commentaire. Une fois leurs respects présentés à la morte, les rêveurs sont libres de s'installer pour la nuit. Deuil les laisse régler les détails avec Edmun, qui leur trouvera des tentes s'ils n'en ont pas.

Si les personnages s'en enquièrent, le trajet jusqu'au val des Aubépines doit encore durer trois jours.

Le camp

Étonnamment vaste, il se compose de tentes de fortune, regroupées autour des logis des proches de dame Ælonore. Sa structure change d'une nuit à l'autre, selon la disposition du site, mais il comporte toujours les « briques » suivantes :

- **Le tref de Deuil.** Cette grande tente médiévale abrite le lit du chevalier, la paillasse de son écuyer, un mannequin pour l'armure et un coffre empli de vêtements noirs.
- **Le pavillon de Legyr et Vielline.** D'un marron très sombre, cette imposante structure se compose de trois hautes tentes reliées par des passages de toile. Legyr occupe celle de gauche, sa sœur celle de droite, la partie centrale leur sert de salle à manger. L'ensemble sent la terre mouillée et les roses. On ne voit jamais personne le monter ou le démonter : il est déjà en place lorsque le convoi s'arrête pour la nuit.
- **Le reposoir.** Cette grande tente carrée d'un blanc aveuglant abrite le cercueil de dame Ælonore. Fait de



L'attaque

Si les rêveurs ont besoin d'une motivation supplémentaire pour accompagner messire Deuil au val des Aubépines, les sectateurs de l'Innommé passent à l'attaque lors de la première nuit.

Si les rêveurs veillent au reposoir, un test d'**Écouter** permet d'entendre des bruits suspects dehors. Sinon, la surprise est complète. Cinq hommes vêtus de noir, le visage masqué, font irruption dans la tente. Trois d'entre eux se concentrent sur l'élimination des personnes présentes. Les autres tentent d'ouvrir le cercueil. Ils sont armés de couteaux, mais divers instruments plus inquiétants pendent à leurs ceintures : scies à os, hachoirs, etc.

Un second groupe, plus nombreux, assure une diversion à la périphérie du camp en détachant les chevaux et en les poussant à fuir.

Mal coordonnée et mal pensée, l'attaque ne réussit pas, ce qui n'empêche pas Deuil d'être reconnaissant aux rêveurs pour leur aide. Si le groupe ne s'est pas encore engagé sous sa bannière, il leur demande d'accompagner le convoi, pour l'honneur ou en échange d'une récompense raisonnable.

panneaux de cristal translucide renforcés d'argent, il diffuse une lumière douce et sans ombre du crépuscule à l'aube. Perdu au milieu de brassées de fleurs sauvages, il est veillé en permanence par une dizaine de personnes. Le palanquin qui sert à déplacer tente et cercueil pendant la journée est posé derrière le reposoir.

- **L'oratoire.** La prêtresse d'Orthan l'Éploré, sœur Dagrau, transporte avec elle une grande boîte plate, qui s'ouvre pour dévoiler un triptyque. Son panneau de gauche représente des pleureuses, celui de droite un groupe d'hommes et de femmes endormis dans un jardin. Quant au milieu, il est couleur de soleil couchant, en dehors de trois larmes noires disposées en triangle, qui sont l'attribut divin d'Orthan… Tous les soirs, lorsqu'elle l'installe, Dagrau conduit une brève cérémonie, à laquelle Deuil ne manque jamais d'assister.
- **Le logis des dames.** Ce groupe de trois tentes bistre abrite les dames d'atour d'Ælonore. Celle de Bertille est ornée d'étoiles, celle d'Hilliette de lunes, et celle d'Argienne de comètes. En dehors de ça, elles sont identiques : un lit de camp, un brasero, un coffre à vêtements, un coffret à bijoux, et un petit meuble à maquillage surmonté d'un miroir.
- **Le « quartier militaire ».** C'est un bien grand mot pour désigner trois tentes biplaces quelque peu à l'écart, qui ont leur propre feu. Le valet d'armes et les quatre gardes qui protègent le convoi y font leur popote avant de passer les nuits à ne dormir que d'un œil, quand ils ne font pas des rondes dans le camp.
- **Les cuisines.** Deux grandes roulottes récemment repeintes en noir, un couple de cuisiniers obèses et sympathiques nommés Vanth et Danth, des marmites et beaucoup d'agitation.
- **Le bas-quartier.** Ces petites tentes abritent deux types de voyageurs : les « temporaires », passants et villageois qui ont accepté de rendre hommage à dame Ælonore pour une ou deux nuits ; les « permanents », qui sont originaires du fief de messire Deuil, situé non loin de Céléphaïs.
- **Les bêtes,** un mélange de chevaux, de mules, de zèbres et d'autres bêtes moins identifiables, sont attachées à la périphérie du camp, et vaguement surveillées par les occupants du bas-quartier. Seule exception, les chevaux de messire Deuil. Edmun installe tous les soirs son destrier Amertume et son palefroi Regret dans un enclos de fortune.

Le voyage

L'itinéraire du convoi ne changera pas, quelles que soient les circonstances : il n'existe qu'une seule route pour gagner le val des Aubépines. En revanche, les événements peuvent le ralentir au point où il accumulera du retard. Dans tous les cas, messire Deuil s'organise pour que le cercueil atteigne le val à l'aube.

Premier jour

- **Matin :** réveil au son des trompes à la pointe du jour, départ une heure plus tard. Le convoi progresse parallèlement à la Naraxa, à la vitesse d'un homme au pas.
- **Midi :** courte halte et repas sur le pouce.
- **Après-midi :** la troupe bifurque vers les montagnes. La civilisation reste présente partout, sous la forme de champs cultivés et de villages, que le convoi traverse sous le regard ébaubi de leurs habitants.
- **Soirée et nuit :** le camp est installé au bord du Mornoth, un affluent de la Naraxa.

Deuxième jour

- **Matin :** comme la veille, le départ a lieu une heure après l'aube. La route reste large, mais le terrain monte progressivement. Les champs cèdent peu à peu la place à des pâturages où paissent vaches et moutons.
- **Midi :** halte et déjeuner sont plus longs que la veille.

Incidents et bizarreries

Piochez à votre guise dans cette courte liste, destinée à apporter des touches de couleur locale.

- Le convoi croise la route d'un **vol de papillons** multicolores, gros comme des assiettes. Ils se posent sur les voyageurs sans leur faire de mal, puis se rassemblent autour du cercueil, formant un nuage opaque avant de se disperser.
- **L'ermite** est un vieillard en haillons, qui regarde passer le cortège, appuyé sur une béquille, en murmurant des malédictions dans sa barbe. Pour lui, Vielline sent la mort, Bertille a les mains rouges et Legyr est nimbé d'ombres… mais il ne fera pas forcément part de toutes ses impressions aux rêveurs. D'ailleurs, que ressent-il en leur présence ?
- Les **porteurs du cercueil** se fatiguent moins vite que dans l'Éveil. « Temporaires » et « permanents » se relayent toutes les demi-journées, avec, parfois, la participation de Deuil ou de Legyr. Ils parviennent à porter le palanquin et la bière de cristal pendant des heures sans effort apparent.
- Les habitants des derniers hameaux avant la montagne s'inclinent sur le passage du cortège, mais ils font un **geste curieux** en voyant Legyr et Vielline – un test de **Savoir ès Rêves** indique qu'ils cherchent à se protéger contre les maléfices. Le frère et la sœur en rient et parlent des « superstitions des montagnards ».
- Les parois du défilé portent d'**étranges gravures**, très érodées, qui ressemblent *presque* à des lettres, et où apparaissent également des silhouettes humaines, des animaux… et des fleurs qui ressemblent bigrement à des aubépines. Les circonstances ne se prêtent pas à une étude détaillée, mais s'ils les touchent, ils éprouvent une grande paix et regagnent 1D6 points de vie… au prix du même nombre de points de magie.

Activités

Aller d'un point A à un point B sans rien faire d'autre risque de vite tourner à la corvée. Voici de quoi occuper le groupe :

- **Enquêteurs.** Comme d'habitude, nos investigateurs doivent déchiffrer les motivations des uns et des autres, sauf que cette fois, ils sont dans un décor étrange, à discuter avec des êtres oniriques.
- **Éclaireurs.** Le convoi est précédé par une paire de soldats, ***Dormund*** et ***Thael***. Leur rôle principal est de trouver un site où dresser le bivouac. S'ils repèrent une menace, ils rejoignent le convoi et demandent de l'aide. Les rêveurs seront peut-être requis pour « dissuader » une bande de brigands de s'en prendre au cortège.
- **Diplomates.** Non seulement ce village refuse de laisser passer le convoi, mais une trentaine d'hommes armés de fourches et de piques les escortent tant qu'ils sont sur leur territoire. Leurs griefs contre les gens du val des Aubépines remontent à l'époque de leurs grands-parents, mais ils se souviennent de l'essentiel : « C'est à cause de leurs maléfices qu'il y a eu la grande sécheresse et la famine. » Ces paysans ne sont pas des foudres de guerre, mais Legyr réagit mal à leurs insultes ; si messire Deuil entend traiter sa bien-aimée de sorcière, il risque également de sortir de ses gonds.
- **Archéologues.** Entre le campement de la deuxième nuit et le défilé se trouve un tumulus qui mériterait d'être examiné… et qui peut servir de porte sur l'aventure *Rêve d'antan*, p.94.

- **Après-midi :** les villages se font plus rares et plus petits, mais l'accueil reste amical, en dépit d'un soupçon de réserve.
- **Soirée et nuit :** campement dans des ruines antiques, sur la rive d'un lac aux eaux poissonneuses… et glaciales.

Troisième jour

- **Matin :** réveil avant l'aube, départ accéléré. L'étape sera rude et messire Deuil le sait. À partir du milieu de la matinée, le convoi s'engage dans un défilé qui monte en lacets vers les sommets. Les cuisines roulantes restent au bas de la pente : la route n'est plus qu'un chemin où l'on progresse à deux de front, tout au plus.
- **Midi :** déjeuner sur une corniche, à mi-pente. Le ciel, jusque-là paisible, se couvre.
- **Après-midi :** la troupe bifurque dans un défilé secondaire, un peu plus large, mais aussi plus raide, et au sol constellé de pierres traîtresses. Une averse qui dure la moitié de l'après-midi n'arrange rien.
- **Nuit :** le convoi dort sur un plateau rocailleux balayé par les vents.

Quatrième jour

- **Matin :** il fait encore nuit noire lorsque Deuil et son entourage immédiat, dont les rêveurs, descendent vers le val des Aubépines et la scène finale.

Les voyageurs

Messire Deuil

1,80 m, 90 kilos, pâle et beau, porte des pourpoints de velours noir aux étapes et son armure dans la journée. Ses armes sont d'acier noir, sans aucune marque.

- **Qui est-ce ?** Un chevalier-garde de Kuranès, autrement dit, ce que les Contrées produisent de plus digne et de plus honorable.
- **Que sait-il ?** Que son chagrin le consume et le consumera pendant encore longtemps. Il ignore qu'Ælonore lui a réservé une surprise…
- **Que veut-il ?** Conduire sa bien-aimée au val, lui donner un dernier baiser, présider les rites funéraires et rentrer à Céléphaïs.

L'influence d'Ælonore

Si vous l'estimez nécessaire, dame Ælonore peut les aider par-delà la tombe. Elle dispose d'un capital de 50 points de Chance « flottants », qu'elle peut allouer aux rêveurs pour améliorer leurs tests. Pour qu'elle puisse les aider, il faut qu'ils se trouvent à proximité de son cercueil *ou* qu'ils aient fait le vœu de la conduire à sa dernière demeure. Selon vos besoins, elle peut leur offrir plusieurs petits coups de pouce ou un « miracle ».



Messire Deuil

Le chevalier au cœur brisé

Caractéristiques :

FOR	75
CON	70
TAI	65
DEX	60
APP	70
INT	55
POU	60
ÉDU	50

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 60

Combat :

- Lance de joute 80 % (40/16)
  1D10 + 1 + 3D6 points de dégâts
- Épée 75 % (37/15)
  1D10 + 1 + 1D4 points de dégâts

Protection :
Armure de plaques, 7 points

Compétences :

Chevalerie	75 %
Équitation	80 %

Les hommes de Deuil

- **Monthir**, le valet d'armes, a une trogne rougeaude, des cheveux grisonnants coiffés en catogan et un vocabulaire… coloré. Ancien brigand, il a été capturé par messire Olaïm, qui l'a ramené dans le droit chemin. Il fait son service avec ponctualité, puis va jouer aux dés dans le bas-quartier.
- **Wigbert**, **Déor**, **Gauderic** et **Siguevault** sont des soldats professionnels, rompus à obéir aux ordres de messire Deuil. Leurs tâches habituelles consistent à combattre monstres et magiciens maléfiques et, bien qu'ils soient peinés pour leur maître, ils se sentent en vacances.

- **Que ne veut-il pas ?** Commencer une nouvelle histoire d'amour, se lier trop étroitement à des inconnus.
- **Et envers le groupe ?** Absorbé par son chagrin, il fait confiance aux rêveurs, et se repose volontiers sur eux pour tous les « détails » comme la sécurité du convoi.

Edmun l'écuyer

16 ans, petit et mince, menton carré, cheveux châtain coupés au bol, épée au côté. Compétent, il manque de confiance en lui et bafouille devant des étrangers.

- **Qui est-ce ?** Le fils d'un noble de Cornouailles-sur-Mer, à qui messire Deuil apprend le métier des armes.
- **Que sait-il ?** Il aimait beaucoup dame Ælonore. Sa mort a été très soudaine – elle est survenue au manoir de « messire Olaïm », après une brève maladie. Il n'est pas à son aise auprès de Vielline et de Legyr, sans savoir pourquoi.
- **Que veut-il ?** Par-dessus tout, qu'Argienne le remarque. Il en est amoureux depuis des mois sans arriver à se déclarer.
- **Que ne veut-il pas ?** Que l'on abuse du chagrin de son maître.
- **Et envers le groupe ?** Il respecte instinctivement les rêveurs, mais s'ils révolutionnent le convoi, il le vit mal.

Dame Ælonore, la morte

Une silhouette indistincte dans son cercueil de cristal.

- **Qui est-ce ?** Jusqu'à son dernier souffle, elle était la dame du val des Aubépines, que tout le monde décrit comme un lieu « ancien », « sauvage » ou « magique » sans trop savoir quoi mettre derrière ces adjectifs.
- **Que veut-elle ?** Revenir d'entre les morts grâce à un baiser.
- **Que ne veut-elle pas ?** Être découpée en morceaux par des nécrophages aux ordres de sa sœur. Être transformée en monstre vengeur par le serment de son frère. Mais elle ne peut pas agir…
- **Et envers le groupe ?** Elle trouverait sûrement les rêveurs sympathiques, mais elle est morte.

Sœur Dagrau, prêtresse d'Orthan l'Éploré

La trentaine, visage en lame de dague, yeux noirs méfiants, porte une robe de toile anthracite et une guimpe blanche qui masque ses cheveux.

- **Qui est-ce ?** Orthan, un Supérieur adoré à Céléphaïs et dans l'Ooth-Nargaï, préside aux funérailles, aux banquets et aux spectacles de théâtre. Dagrau le sert depuis son enfance. En bonne professionnelle, elle cache ses émotions sous des dehors assez brusques.
- **Que sait-elle ?** Elle a examiné le corps de dame Ælonore avant sa mise en bière et elle est convaincue qu'elle a été empoisonnée. Le coupable est forcément un proche, mais Dagrau ne sait pas qui – et ne veut pas le savoir.
- **Que veut-elle ?** Célébrer les rites, enterrer Ælonore et rentrer à Céléphaïs.
- **Que ne veut-elle pas ?** Que le cadavre soit volé ou altéré par magie.
- **Et envers le groupe ?** Elle se méfie des rêveurs, qui ont tendance à ignorer les Supérieurs. Si les personnages agissent de manière à mériter sa confiance, elle s'ouvre, leur confie ce qu'elle sait et peut devenir une alliée valable.

Argienne et Hilliette, dames d'atour

Argienne a 16 ans, de longs cheveux blonds nattés, des taches de rousseur et tendance à se moquer de tout et de tous.

Hilliette a 17 ans, un maintien rigide, des robes trop compliquées pour un voyage et une coiffure élaborée qui ne reste pas en place. Émotive et touchée par la mort de sa maîtresse, elle pleure beaucoup.

- **Qui sont-elles ?** Des demoiselles de petite noblesse qui servaient dame Ælonore depuis quelques mois.
- **Que savent-elles ?** Elles ont assisté à la maladie d'Ælonore et peuvent en décrire les phases : syncopes, vomissements, faiblesse généralisée, fourmillements insupportables dans les membres, convulsions et mort. Un test de **Sciences (botanique)** fait penser à un empoisonnement à l'aconit.
- **Que veulent-elles ?** Argienne souhaite qu'Edmun se déclare, mais désespère de le voir bouger. Le rendre jaloux pourrait être une solution, si l'un des rêveurs est jeune et beau. Hilliette voudrait qu'Ælonore soit vengée, mais elle soupçonne Vielline.
- **Que ne veulent-elles pas ?** Être soupçonnées à tort.
- **Et envers le groupe ?** Intriguées par ces « magiciens de l'Éveil », elles n'hésitent pas à leur poser des questions sur « leur monde ».

Le philtre d'amour

Bertrine garde ce petit flacon plein d'une décoction noire et puante dans l'aumônière qui ne quitte jamais sa ceinture. Si elle parvient à récupérer l'ingrédient manquant, son contenu devient incolore et inodore. Reste à le mêler à la boisson ou à la nourriture de messire Deuil…

Sur un individu normal, l'effet du philtre serait permanent. Taillé d'une autre étoffe que le commun des mortels, le chevalier-garde ne souffrira que de quelques heures d'égarement… ce qui lui suffit pour enlever Bertrine et disparaître avec elle. Il reviendra lorsqu'il aura repris ses esprits.

Bertrine, dame d'atour

17 ans, grande, mince et apparemment placide, porte des vêtements masculins « parce que c'est pratique » (en réalité parce qu'ils mettent ses jambes en valeur). Cheveux châtains, yeux marron, jolie voix.

- **Qui est-ce ?** Bertrine complète le trio des dames d'atour. Elle ne quitte guère ses deux amies et s'efforce de rester aussi discrète que possible.
- **Que sait-elle ?** Elle a tué Ælonore.
- **Que veut-elle ?** Épouser messire Olaïm. Une magicienne rencontrée sur les quais de Céléphaïs lui a concocté un philtre d'amour, auquel il manque un ingrédient : un poil de la barbe de son bien-aimé. Pour l'instant, elle n'a pas réussi à s'en procurer, mais elle rôde autour du tref de Deuil tous les matins. Hélas, Edmun est soigneux et jette les déchets dans le ruisseau le plus proche. Et comme il se rase avec le reste d'eau chaude, comment être sûr que ces poils ne sont pas à lui[1] ?
- **Que ne veut-elle pas ?** Se faire prendre. Elle a une peur bleue de Legyr et de Vielline.

1. Un philtre d'amour incorrectement préparé, ou administré à la mauvaise personne, pourrait déclencher des drames… ou apporter une touche de comédie bienvenue dans une histoire sinistre. Ses effets dépendent donc en grande partie de la manière dont se déroule le reste du scénario.

Tactiques

Les mangeurs de morts peuvent suivre le convoi à distance ou se mêler à la foule par petits groupes et faire route avec leur gibier. Après un assaut raté (p.58), ils adoptent un profil bas et attendent une occasion propice. Blême part du principe qu'il n'aura qu'une seule et unique occasion et n'hésite pas à attendre la dernière nuit (en revanche, il n'entre pas dans le val des Aubépines).

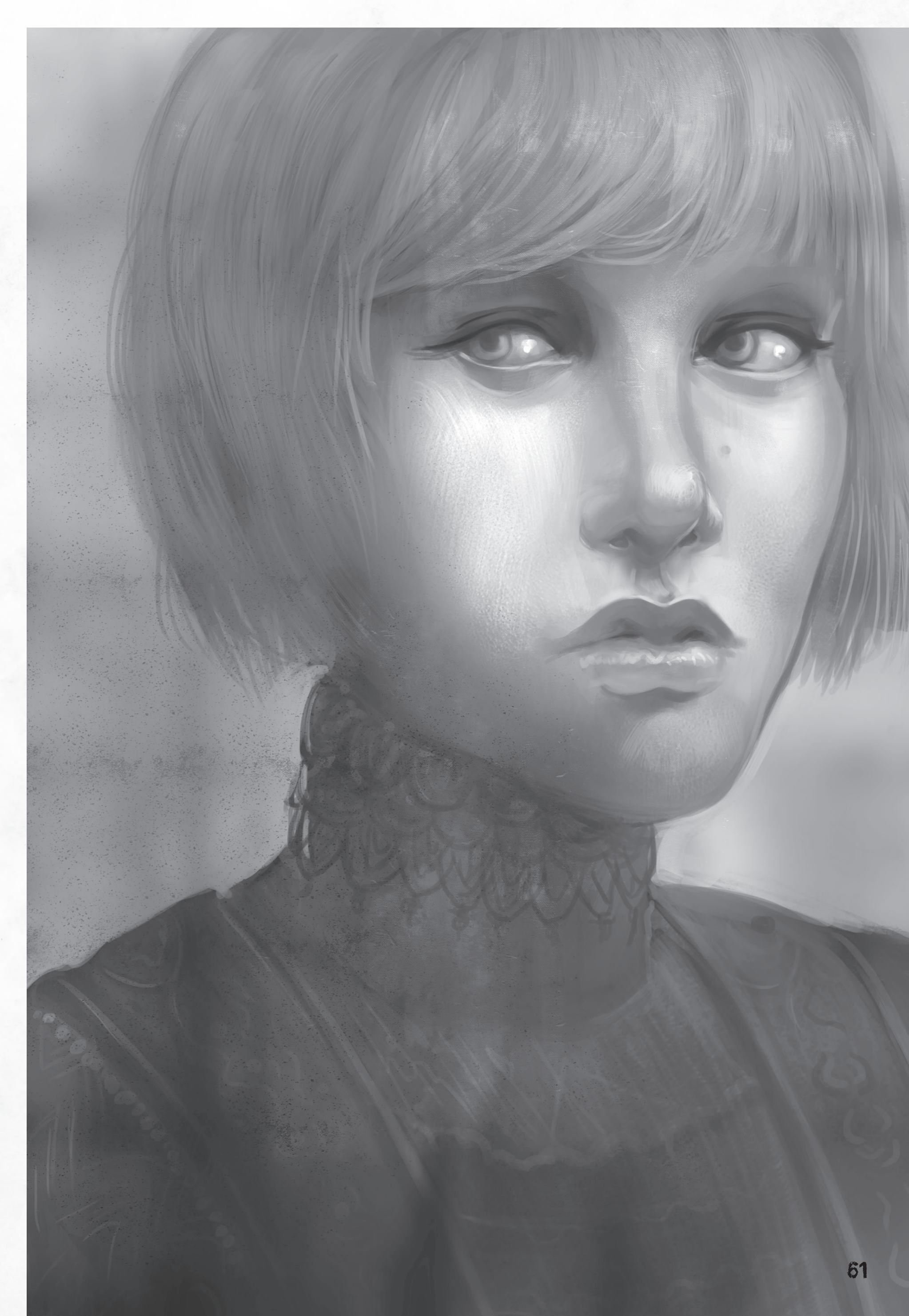
- Les sectateurs essayent de séparer les rêveurs du reste du convoi, peut-être en montant une fausse menace extérieure (qui dissimule une embuscade) ou en leur proposant une fausse piste tentante (encore une occasion de faire apparaître le tumulus de *Rêve d'antan*).
- Ils essayent de remplacer les porteurs du cercueil, dans l'espoir de le briser «accidentellement». Le cristal magique est trop résistant pour cela.
- Ils versent une drogue dans les marmites des cuisines. Sans être fatale, elle donne de terribles crampes d'estomac. Ayant neutralisé une bonne partie du convoi, ils retentent leur chance…
- Blême n'hésite pas à se faire connaître de sœur Dagrau. Après tout, ils servent tous les deux une puissance supérieure. Dagrau l'écoute et le renvoie, sans en parler à Deuil.
- Le prêtre évite d'approcher dame Vielline, à moins que sa mission ne semble compromise. S'ils se parlent, ce sera loin du camp. Elle lui suggère de tuer messire Deuil, ce que Blême refuse : ce n'est pas sa mission.
- Bien qu'elle soit compliquée à mettre en place, une embuscade dans le défilé est possible. Elle oblige les sectateurs à prendre de l'avance sur le convoi. Ensuite, il faut trouver un moyen de l'immobiliser. Lorsque ce sera fait, il ne restera plus qu'à les cribler de flèches depuis l'autre côté de l'escarpement…
- Si tout le reste échoue, les sectateurs lancent un assaut frontal et désespéré.

- **Et envers le groupe ?** Elle serre les dents en présence des rêveurs, mais ils la *terrifient*.

Dame Vielline, sœur de la morte

Environ 25 ans, grande et souple, cheveux blonds coupés à la Louise Brooks, nez retroussé, porte des robes de deuil violettes ornées de broderies noires.

- **Qui est-ce ?** La sœur d'Ælonore et désormais l'héritière du val des Aubépines, qui se transmet par les femmes. Sûre d'elle et un peu arrogante.
- **Que sait-elle ?** Que selon toute probabilité, sa sœur ressuscitera à la fin du voyage. Elle s'est bien gardée de le dire à Deuil, qu'elle n'aime pas. Sans connaître les détails, elle sait aussi que son frère a utilisé ses bribes de pouvoir pour sceller un serment de vengeance.
- **Que veut-elle ?** Que sa sœur ne puisse pas ressusciter. Pour cela, elle a passé un marché avec Blême. Elle se fiche que sa sœur soit vengée ou ait l'occasion de se venger, mais elle est ravie de détourner l'attention vers cette partie de l'affaire.
- **Que ne veut-elle pas ?** Qu'Ælonore revienne d'entre les morts ou que ses liens avec Blême soient dévoilés.
- **Et envers le groupe ?** Elle se croit de taille à manipuler les rêveurs et pourrait les aiguiller vers une « coupable », par exemple Argienne.





Messire Legyr, frère de la morte

La trentaine, roux, petit et mince, avec des yeux verts et la peau brune. Toujours sur ses gardes, même lorsqu'il semble jovial et détendu. Une longue coupure mal soignée et soigneusement bandée court le long de son avant-bras gauche, dissimulée par son pourpoint de deuil.

- **Qui est-ce ?** Le frère d'Ælonore. Il l'adorait, alors qu'il ne peut pas sentir Vielline.
- **Que sait-il ?** Deuil étant assommé par le chagrin, il lui revient de venger la morte. Avant de quitter Céléphaïs, il a versé son sang sur le cercueil et juré que si justice n'était pas faite lors des funérailles, Ælonore sortirait de sa tombe pour tuer son meurtrier.
- **Que veut-il ?** Il cherche l'assassin sans y mettre beaucoup d'énergie : quoi qu'il arrive, au pire, Ælonore se fera justice elle-même.
- **Que ne veut-il pas ?** Empêcher Ælonore de connaître le bonheur, s'il reste une chance. Rester à proximité de Vielline trop longtemps.
- **Et envers le groupe ?** Il ne décourage pas les bonnes volontés et serait ravi que les rêveurs lui apportent la coupable.

Blême et les mangeurs de morts

Sectateurs nécrophages

Caractéristiques :

FOR	60
CON	70
TAI	55
DEX	55
APP	50
INT	55
POU	60
ÉDU	60

Points de vie :	12
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	8
Santé mentale :	0

Combat :

Hachoir 65 % (32/13)
1D6 + 1 points de dégâts

Protection :
Gilet de cuir, 1 point

Compétences :

Anatomie	60 %
Cuisine	60 %
Discrétion	55 %
Rites impies	50 %

Sorts : Blême connaît *Anneaux concen-triques du ver, Contacter Nyarlathotep, Contacter une goule* et *Éviscération.*

Blême, chef des nécrophages

Âge incertain, longs cheveux grisonnants, visage marqué de rides, yeux noirs. Porte des vêtements quelconques… ou une robe noire à capuchon, un masque et des outils de dépeçage.

- **Qui est-ce ?** Le prêtre d'une entité qui pourrait bien être Mordiggian. Il est accompagné d'une vingtaine d'individus douteux, originaires d'un peu partout, qui partagent son goût pour la chair humaine.
- **Que sait-il ?** Vielline s'est présentée devant un certain tombeau par une nuit de nouvelle lune et a supplié son maître de faire disparaître le corps de dame Ælonore. Il protège Vielline autant que possible, y compris sous la torture.
- **Que veut-il ?** Ouvrir le cercueil, découper le cadavre, consommer sa part et rejoindre ses amis, dans les régions les plus hautes du monde souterrain.
- **Que ne veut-il pas ?** Échouer : il finirait mangé.
- **Et envers le groupe ?** Les goules lui ont raconté des choses terribles sur le monde de l'Éveil. Il considère donc les rêveurs comme des obstacles à éliminer en priorité.

Variables

La manière dont les rêveurs ont résolu les intrigues influe sur la scène finale, ce qui veut dire qu'ils ont au plus tard jusqu'à la dernière nuit.

Le crime de Bertrine et le vœu de Legyr

Le vœu de Legyr est simple. Si l'assassin n'a pas été châtié au moment des funérailles, Ælonore se relèvera d'entre les morts pour le tuer elle-même. Ces termes laissent peu de marge de manœuvre : il faut trouver le coupable et le châtier.

Bertrine n'est pas très compliquée à démasquer. Reste à définir un châtiment à la hauteur de ses crimes : empoisonnement et envoûtement à l'aide d'un philtre. Vielline argue que, selon la loi du val, elle devrait partager le sort de sa victime, autrement dit, être enterrée vivante. Legyr est très mal à l'aise : il aimait bien « cette gamine », d'une affection qui aurait pu devenir autre chose, avec le temps[2]. Néanmoins, il *faut* qu'elle soit châtiée. Il suggère donc qu'on la jette dans le défilé. Monthir prépare un nœud coulant et cherche un arbre, au cas où… Messire Deuil ne souhaite pas en arriver là et préférerait cent fois la remettre à la justice de Kuranès, mais Céléphaïs est loin…

Les rêveurs ont le choix entre trois solutions :

- **L'exécution.** Bertrine est une gamine terrifiée, qui meurt en pleurant et en implorant pitié. Tôt ou tard, son sang retombera sur la tête du groupe.
- **Le « châtiment ».** Legyr n'a pas défini la nature de la punition, surtout parce que dans son esprit, cela ne pouvait être que la mort. Mais les rêveurs peuvent imaginer quelque chose de non fatal, comme un bannissement hors de l'Ooth-Nargaï, ou de différé, comme la remise à ses parents, à Kuranès… ou à Vielline.
- **Un nouveau serment.** Legyr peut verser son sang sur le cercueil une nouvelle fois pour préciser ce qu'il entendait par « châtiment »… ou tout simplement pour apaiser les mânes de sa sœur et renoncer à sa vengeance. Dans ce dernier cas, il mourra à la seconde où Ælonore reviendra à la

2. « Ne prononcez pas de serments à la légère » est l'une des morales possibles de ce conte.

Un cœur pur ?

Ælonore a fixé comme condition à sa résurrection un baiser donné par Olaïm, qui serait l'expression d'un cœur pur. Ses actes sous l'influence du philtre d'amour ne comptent pas vraiment. En revanche, assister à la mise à mort de Bertrine sans réagir – et même en y prenant plaisir, puisque sa mort venge Ælonore – pourrait ternir le cœur du chevalier…

vie. Son premier serment *devait* causer une mort, ce sera la sienne.

La trahison de Vielline

Si Blême est pris, Vielline connaît des moments pénibles. Elle tente d'assister à l'interrogatoire, dans l'espoir de s'assurer qu'il ne parle pas – s'il est sur le point de l'impliquer, elle « tue le monstre qui voulait dévorer sa sœur » dans un « mouvement de colère » bien imité.

Si elle se sent soupçonnée, elle se réfugie au val si elle en a la possibilité. Sinon, elle s'empare d'une monture rapide et file vers le village le plus proche. Techniquement, selon la loi du val, elle n'a rien fait de répréhensible. En revanche, selon les divers codes de justice coutumiers de l'Ooth-Nargaï, elle est coupable de collusion avec une secte criminelle…

Le val des Aubépines

C'est un groupe restreint qui quitte le camp, peu avant l'aube du dernier jour. Au mieux, il se compose de messire Deuil, de Vielline et de Legyr, de sœur Dagrau, des trois dames d'atour d'Ælonore et des quatre porteurs du palanquin. Plus les rêveurs, bien sûr.

Le chemin qui descend dans le val est étroit, mais praticable. Au bout de quelques lacets, le cortège se retrouve sur une pente douce et herbue. Au-dessous d'eux s'étendent des bosquets d'énormes aubépines, aussi épaisses que des arbres, dont les fleurs sont plus grosses que des têtes humaines. Leurs épines ressemblent à des épées…

Après une courte marche, le groupe rencontre un trio de manants à la peau verdâtre. Ils se prosternent devant Vielline, si elle est présente, ou devant Legyr dans le cas contraire. Ils expliquent que l'endroit a été préparé selon les rites, puis s'éclipsent. Cinquante pas plus loin, le chemin débouche sur un petit plateau qui domine le vide. Le soleil va bientôt sortir de derrière les montagnes pour illuminer la plate-forme qui attend le cercueil.

Si tout se passe comme prévu, les porteurs posent le cercueil, messire Deuil l'ouvre lorsque les rayons du soleil le touchent. Ses lèvres effleurent celles de dame Ælonore… qui ouvre les yeux, sourit et l'étreint. Soudain, les atours funèbres de Deuil reprennent leurs véritables couleurs, azur et argent. Le retour à Céléphaïs sera une longue fête et tout se terminera par un mariage.

Le mot de la fin

Sœur Dagrau observe la résurrection d'Ælonore avec un petit air pincé. Si les rêveurs lui demandent ce qu'elle en pense, elle leur adresse un sourire qui ressemble à un rictus, et répond : « L'Amour a triomphé de la Mort. C'est très beau. Temporaire, mais beau. »

Tout est mal qui ne finit pas bien

À moins que… messire Deuil n'ait pas le temps d'ouvrir le cercueil : Vielline se précipite sur lui, dague en main, dans l'espoir de le tuer avant qu'il n'ait le temps d'embrasser Ælonore.

À moins que… après le baiser, dame Ælonore ne rejette brutalement son bien-aimé. Elle ouvre une gueule immense et pleine de crocs, se rue sur Bertrine et l'égorge avant de retomber, morte à jamais.



Le Vice et la Vertu

Cyril Puig



Où les investigateurs découvrent que la réalité
est une maladie capable de corrompre la trame du rêve.





Fiche résumé

En quelques mots…

Dans la riante vallée du Skai, le rêve tombe peu à peu en déliquescence et les habitants de Nir sont contaminés par une bien étrange maladie. L'enquête conduit les investigateurs à la source d'un affluent du fleuve, sur les hauteurs du mont Lérion. Ici, ils font face à une sinistre goule et à une révélation qui les bannit du monde du rêve. Le réveil est brutal. Enfermés dans le corps de jeunes enfants parqués dans des camps de réfugiés, nos héros affrontent des dangers bien réels pour trouver à nouveau le chemin du rêve. Alors, seulement, ils pourront regagner la vallée du Skai et assouvir leur vengeance.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont les puissants seigneurs protecteurs de la vallée du Skai (voir personnages prétirés p.76 et aide de jeu n°1 p.66). Ils incarnent la justice et font cesser les troubles dans cette partie des Contrées. Ils sont appelés à l'aide dès les premiers symptômes de « la malédiction de Nir ».

Enjeux & récompenses

À l'issue de cette histoire, les héros seront débarrassés des contraintes de la réalité. Ils vivront pour toujours dans les Contrées du Rêve. Pourtant, la réalité les aura changés à jamais et, à moins d'être bénis par Hypnos, ils resteront pour toujours frappés par une forme de corruption. Pour retrouver leur pureté, nos héros pourraient être amenés à voyager dans toutes les Contrées jusqu'à la demeure des dieux oubliés.

Ambiance

La réalité est une malédiction. Le quotidien est morne, peuplé de personnages tristes soumis aux diktats de leurs instincts grégaires. Les Contrées du Rêve sont au contraire lumineuses. Elles exaltent les passions et laissent la place à l'héroïsme. Le scénario repose sur cette opposition. Le rêve glisse peu à peu dans la réalité et la charmante vallée de Nir commence à dévoiler sa face cachée.

Investigation	3/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	5 heures
Nombre de joueurs	4
Types de personnages	Seigneurs protecteurs/ enfants éthiopiens (prétirés en annexe)
Époque	Contrées du Rêve, contemporaine

À l'affiche

Mâchoire & « Le rat »

(goule dans les Contrées et passeur dans le Monde de l'Éveil)

Mâchoire et « le rat » constituent une seule et même personne. Ils incarnent, dans les Contrées et dans le Monde de l'Éveil, la voracité, l'absence de scrupule, la cupidité… Ils sont l'incarnation du vice et les principaux adversaires des investigateurs.

Tobol l'alchimiste

Le mal-aimé du bourg de Nir. Par vengeance, il apporte son aide à Mâchoire afin de répandre « la morsure de l'éveil ». Dans le dernier acte, il pourrait se ranger du côté des investigateurs.

Délia la voyante et son chat Sarsaila

Délia et son chat connaissent de nombreux secrets. Ils naviguent toujours entre le monde réel et les Contrées du Rêve. Ils aideront les personnages à retourner dans la vallée du Skai.

Une histoire d'époque

Le second acte de cette histoire se déroule dans la réalité. Oui… mais quelle réalité ? Le scénario s'appuie sur la situation contemporaine des réfugiés stationnés en Europe. Le lieu et l'époque n'ont, finalement, pas grande importance. Que ce soit en Turquie, en Sicile, en Grèce… le désespoir est le même. Par ailleurs, les camps ont existé de toutes époques. Il vous appartient de changer le contexte de ce second acte pour le transporter dans le ghetto juif de Prague en 1880, un camp de travaux forcés en 1913, un camp de la mort en 1943 ou un goulag en 1960. Vous n'aurez sans doute aucun mal à effectuer cette transposition.

Une histoire de couleur de peau

Le scénario oppose les nationalités et les ethnies. Par ailleurs, l'histoire prend des libertés avec l'Histoire, accentuant certains traits de la réalité pour en gommer d'autres. Que personne n'y voie ici une forme de racisme voire de révisionnisme. L'auteur sait trop que le vice n'a pas de couleur de peau… La vertu non plus d'ailleurs.

Les faits pour le Gardien

À leur réveil, certains rêveurs ne gardent aucun souvenir de leur passage dans les Contrées du Rêve. D'autres sujets, bénis par Hypnos, ne gardent aucune trace de leur vie terrestre et n'ont la chance de vivre pleinement qu'au sein des Contrées. Leur triste « vie éveillée » n'est pas plus significative qu'un songe éphémère rapidement oublié. Telle est la situation des investigateurs. Puissants seigneurs protecteurs dans les Contrées du Rêve, ils ne sont que des enfants maltraités par la vie dans le monde de l'Éveil. Fuyant la guerre et la famine qui frappent leur pays, ils sont actuellement parqués dans un camp de réfugiés, soumis au diktat des adultes et à la voracité des passeurs.

Un de ces passeurs appelé « le rat » n'est d'ailleurs pas totalement étranger aux Contrées du Rêve. Un arrière-grand-père goule lui a cédé une certaine capacité à voyager de l'autre côté du voile du sommeil en même temps qu'un goût immodéré pour le chaos et la mort. Ce monstre – au sens propre dans les Contrées et au sens figuré dans le monde de l'Éveil – est directement responsable du mal qui frappe Nir.

Dans le monde de l'Éveil, « le rat » est arrivé à soumettre à son joug les réfugiés entrés dans sa « zone de terreur ». Seule une petite communauté éthiopienne parvient à résister. Impossible de briser cette dernière qui reste soudée et imperméable à la tyrannie. Après s'être longtemps interrogé sur l'origine de cette force, c'est une fois endormi que « le rat » put en saisir la nature. Il comprend dans les Contrées que plusieurs enfants de cette communauté éthiopienne sont bénis par Hypnos. Il devine leur identité et réalise alors qu'en les bannissant du rêve, il parviendra à saper la force qui rassemble ses opposants terrestres.

« Le rat », sous les traits de Mâchoire, la sinistre goule, s'établit à proximité de Nir et parvient à corrompre Tobol, l'alchimiste local. Avec son aide, il empoisonne la rivière Elbe, un affluent du Skai. Le poison est d'une nature très particulière puisqu'il affaiblit la nature même du rêve. Le merveilleux s'efface pour laisser place aux lois de la réalité. Mâchoire n'a que faire de Nir. Son plan vise directement les seigneurs protecteurs. Il espère que ces derniers identifieront la menace pour venir se jeter dans la gueule du loup. Sur les hauteurs du Lérion, à la source de l'Elbe, la goule a tendu ses filets. Son domaine se situe entre les mondes. La réalité y est plus forte qu'ailleurs et, en conséquence, la nature même des seigneurs protecteurs les rend inoffensifs.

Mise en place pour les joueurs

Que ce soit en rêve, par la voix d'un messager ou celle du roi de la vallée du Skai, les seigneurs protecteurs apprennent que leur présence est requise à Nir. Quelques jours à dos de zèbre ou de cheval leur permettent de rejoindre cette paisible bourgade (pour plus d'informations, consultez l'ouvrage *Les Contrées du Rêve V7*).

À l'issue de la nuit qui précède leur arrivée à Nir, les héros s'éveillent d'un rêve poisseux. Les détails se sont effacés, mais ce songe leur laisse un goût de cendre dans la bouche et une sensation de brûlure sur la peau (ces détails ne sont pas anecdotiques et prendront leur signification lors du dernier acte).

À peine arrivés à Nir, les seigneurs protecteurs sont accueillis par le bourgmestre et par une assemblée de villageois inquiets. Avec la maladresse

Aide de jeu n°1 :
La charge des seigneurs protecteurs

La charge des seigneurs protecteurs

De mémoire de rêveur, la vallée du Skaï a toujours été protégée par les seigneurs protecteurs. Personne ne sait d'où ils viennent. Ils semblent avoir été enfantés par la vallée pour faire régner l'harmonie dans cette partie des Contrées du Rêve.
Il y a toujours quatre seigneurs protecteurs. Lorsque l'un d'entre eux décède, les autres se mettent en quête d'un remplaçant.
Les seigneurs protecteurs enquêtent et jugent. Ils sont missionnés par les bourgmestres de la vallée ou peuvent se saisir de n'importe quelle affaire. Seul Ulthar dispose de son propre système judiciaire. Le reste de la vallée est du ressort des seigneurs protecteurs. Ils interviennent également lorsqu'une créature menace l'équilibre de la vallée.
Les seigneurs protecteurs enquêtent ensemble et jugent ensemble. Pour appliquer une sentence, il est en effet nécessaire que les quatre juges parviennent à un consensus.
Ils bénéficient d'un statut très particulier dans la vallée. Ils ne sont pas rémunérés pour leur charge, mais chaque commerçant et chaque aubergiste est heureux de leur offrir ce dont ils ont besoin.



qui caractérise les paysans de Nir, chacun exposera avec certitude qu'une malédiction s'est abattue sur le village. Si les héros en veulent la preuve, on les conduira au cercle des pierres qui chantent.

La malédiction de Nir

Premiers symptômes

Le cercle des pierres qui chantent

Le cercle des pierres qui chantent est un haut lieu du rêve connu de tous. D'ordinaire, huit cristaux géants de la taille d'un cyprès dressent leurs formes harmonieuses vers le ciel. Disposés en cercle dans un méandre du Skai, ces cristaux doivent leur nom à une propriété étonnante : le vent qui les caresse fredonne une douce mélodie. On raconte par ailleurs qu'en ce lieu empreint de magie, les ombres n'en font qu'à leur tête et dansent parfois au son de ce chant merveilleux. On prête également des vertus curatives ou prophétiques aux cristaux, c'est pourquoi les habitants de Nir se rendent souvent sur ces terres situées à deux heures de marche du village.

Sans que l'on puisse en deviner la raison, six pierres sur huit sont désormais couchées. Le lieu est devenu lugubre et le seul son qui émane des cristaux est un hululement sinistre. Le sol est spongieux et la faune locale, d'ordinaire omniprésente, a fui les parages. Les habitants de Nir qui ont sans doute accompagné les héros n'approchent pas du cercle de pierre et restent à distance.

Un examen minutieux des lieux permet aux seigneurs protecteurs de relever les indices suivants :

- Le rêve est perturbé. Le vent et la rivière éprouvent de la peur et craignent un bouleversement imminent (compétences **Rêver, Langage du vent ou Langage de l'eau**).
- Personne ne semble avoir poussé les pierres. Les cristaux sont tombés sans aide extérieur (test d'**Intelligence**).
- Un étrange pentagramme à demi effacé a été inscrit sur l'un des cristaux. Les personnages n'ont jamais vu ce symbole (réussite extrême en **Trouver Objet Caché**).
- Les ombres paraissent plus petites, rétrécies et difformes. Ces dernières semblent pointer vers le Skai (test de **Pouvoir**).

L'enquête des seigneurs protecteurs est rapidement interrompue par Erbin, le prêtre de Nir. Ce dernier prend les habitants à partie et prophétise la destruction du village. Il invite les témoins à reconsidérer leur foi pour le dieu Cérès qui seul peut sauver la vallée du Skai.

Rumeurs et ragots

La candeur des habitants de Nir est proverbiale. Ainsi, les seigneurs protecteurs n'ont aucun mal à délier les langues. Il leur sera néanmoins difficile de différencier les informateurs fiables des fabulateurs trop heureux de contribuer à l'enquête.

On leur apprend que les enfants sont sujets à de terribles cauchemars, que les chats sont de plus en plus nombreux à Nir, que des sombres rôdeurs ont été vus dans le périmètre du cercle de pierre, que des empreintes de 'Ygirothiens ont été découvertes sur les pentes du mont Lérion, que les oiseaux et les papillons quittent les collines…

Kasaro, le bourgmestre, est prompt à accuser quelques familles qui vivent en dehors de Nir et refusent de payer les taxes locales. De son côté, Erbin est catastrophiste et affirme qu'une

Option

La charge des buopoths

Les buopoths sont de gros herbivores de la taille de petits éléphants. Un troupeau de six individus paît à l'écart du cercle des pierres qui chantent. D'ordinaire doux et inoffensifs, ils perçoivent la présence des personnages de manière menaçante. Si l'investigation des seigneurs protecteurs s'éternise, ils chargent subitement le groupe. Cette conduite paraît suspecte à tous, y compris aux habitants de Nir qui peuvent être témoins de la scène.

Charge	25 % (12/5)
Piétinement contre les ennemis à terre	75 % (37/15)

3D6 + 2D6 points de dégâts

malédiction affecte la vallée du Skai. Il prétend que ses rêves sont clairs et précis à ce sujet.

En dernier lieu, les habitants aiguillent les enquêteurs vers Tobol l'alchimiste. Celui-ci cumule deux tares : c'est un scientifique et il n'est pas natif de la vallée. Deux bonnes raisons de se méfier de lui.

Les habitants de Nir

Un peu plus de 2 000 habitants vivent à Nir et dans les fermes avoisinantes. Il s'agit d'une petite communauté agricole administrée par Kasaro, le bourgmestre. Les pouvoirs de ce dernier sont limités et consistent bien souvent à assurer l'entretien des communs et à organiser les fêtes locales (fête du fleuve Skai, célébration de la première moisson, fête de la lune rousse, etc.).

Les habitants se connaissent tous et entretiennent des liens fraternels et conviviaux. L'histoire de chaque famille est profondément enracinée dans celle de la vallée et les lignées s'entremêlent pour le meilleur et pour le pire. Les habitants sont d'un naturel joyeux et ouvert. Nir est une ville de passage et l'hospitalité une vertu locale. Beaucoup ne sont jamais sortis de la vallée, c'est pourquoi leur niveau d'éducation est faible et s'accompagne d'une certaine naïveté.

Le clergé local a peu d'emprise sur les habitants. En dehors de quelques fêtes religieuses respectées par tous, le temple reste vide. Nir vénère Cérès, une divinité locale liée aux moissons et au cycle des saisons. Erbin, le prêtre de Cérès est un vieux râleur qui, sous ses aspects bougons, éprouve un réel amour pour Nir et ses habitants.

Quelques personnalités locales :

- Kasaro, bourgmestre. Maladroit, couard et obséquieux. Il aimerait qu'on le considère comme le premier magistrat de la ville, mais il a très peu d'autorité.
- Erbin, prêtre de Cérès. Bougon voire colérique. C'est l'un des rares habitants à avoir parcouru le monde. C'est sans doute le plus sage de Nir.
- Karam, aubergiste. Vantard et coléreux. C'est une forte personnalité que tout le monde connaît. Il affirme que sa famille a fondé Nir.
- Fantine, belle et rêveuse. C'est la plus belle fille de la ville. Elle chante et danse comme personne. Elle rêve de quitter Nir et de voyager à travers les Contrées.
- Gamor, la plus grosse fortune de Nir. Il possède de nombreux champs et une grande partie des vergers merveilleux. C'est un individu puissant, respecté et conservateur.

Le mal prend de l'ampleur

L'évanescence

À l'arrivée des seigneurs protecteurs, quelques enfants sont déjà atteints par une étrange maladie. Les jeunes victimes n'ont pas pu dormir depuis plus de vingt-quatre heures et leur température corporelle chute dangereusement. Si les héros se rendent à leur chevet, ils constatent que l'état des enfants est préoccupant. Ces derniers sont assaillis par de violents cauchemars et leurs pupilles se décolorent. Erbin nomme cette maladie « l'évanescence ». Il prétend qu'elle a déjà touché la vallée en des temps anciens et qu'elle est l'œuvre d'un nécromant. Elle frappe les enfants du rêve qui ne peuvent dormir.

Les victimes deviennent de plus en plus faibles et les cauchemars de plus en plus présents. Elles ont la sensation d'arpenter une cité lépreuse, peuplée d'individus malingres et fantomatiques. Les enfants finissent par sombrer dans la démence et meurent trois jours après les premiers symptômes.

L'évanescence frappe Nir comme une peste purulente. De nouveaux cas se manifestent tous les jours et le nombre des victimes est exponentiel. L'épidémie prend naissance dans le quartier du port fluvial, mais touche bientôt toute la ville.

Les seigneurs protecteurs peuvent découvrir que les malades se sont baignés dans le Skai ou dans l'Elbe ces derniers jours. Par ailleurs, la maladie s'étend dans toute la vallée en aval de Nir, mais les villages situés en amont sont épargnés.

Le temple de Cérès

Le temple de Cérès est la seule bâtisse de Nir construite en pierre. Il s'agit d'une petite construction carrée surmontée d'une coupole en marbre. À l'intérieur, un bassin circulaire recueille les eaux pures du Skai. Il y règne toujours un calme et une harmonie remarquable. On célèbre ici les baptêmes, quelques fêtes religieuses et on y donne l'extrême-onction.

Un matin, sans signes avant-coureurs, l'eau du bassin se trouble, l'air devient vicié et une odeur pestilentielle envahit le temple. Mouches, moucherons et nuisibles ne tardent pas à coloniser le lieu.

Erbin lui-même est touché par l'évanescence. Ses cauchemars sont semblables à ceux des autres victimes. Il affirme par ailleurs voir les seigneurs protecteurs dans ses rêves. Il les devine sous les traits d'enfants couverts de cendres.

Le prêtre refuse de mourir à Nir. Malgré les suppliques des habitants, il quitte le village pour Céléphaïs où il compte recevoir les derniers sacrements des mains de Délia, la grande prêtresse de son ordre.

Rêves prémonitoires

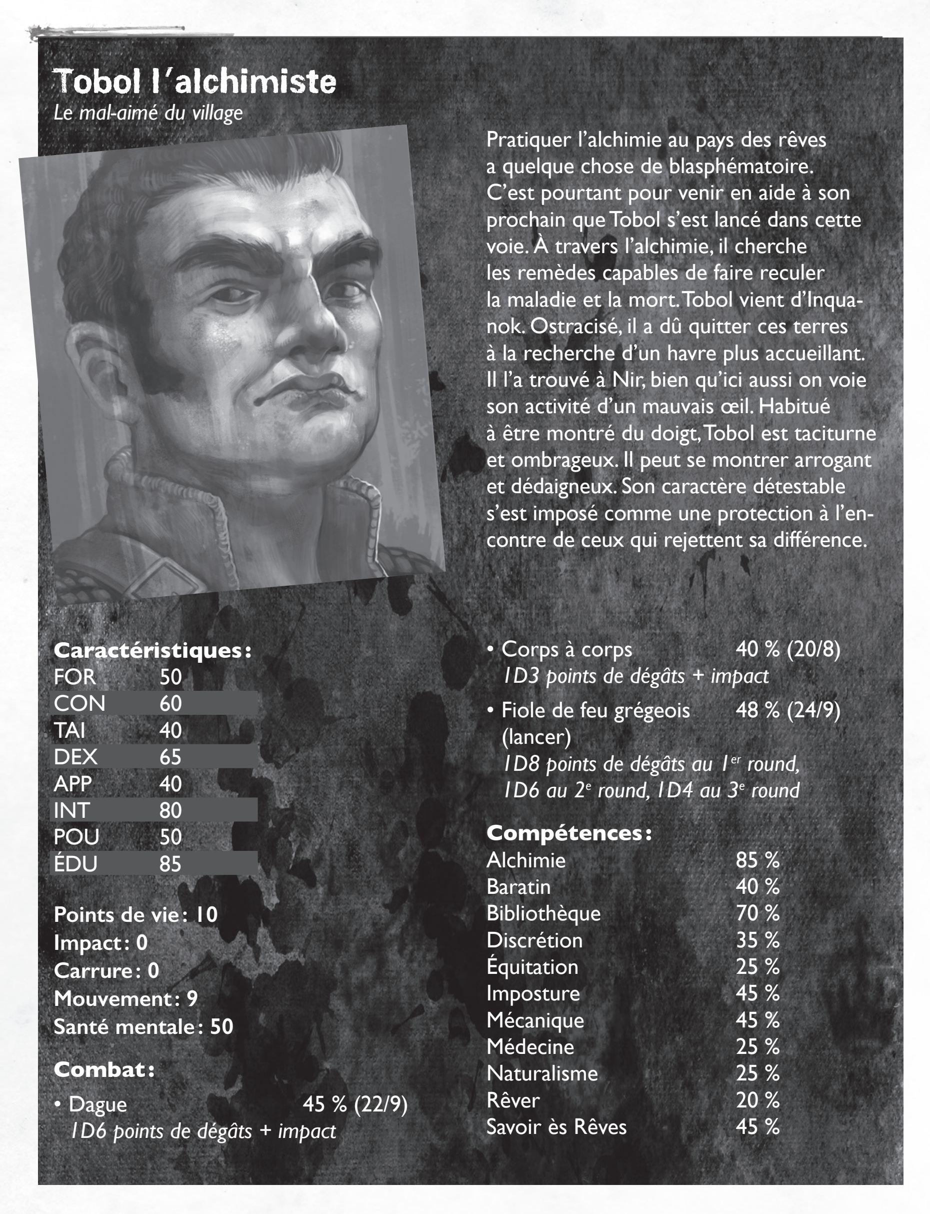
Les seigneurs protecteurs savent que leurs rêves sont parfois porteurs de messages prophétiques. Voilà un moyen intéressant pour déstabiliser vos joueurs. Les seigneurs protecteurs peuvent en effet se voir sous les traits de jeunes enfants noirs dans un monde inconnu et cauchemardesque. Ils peuvent également deviner une présence maligne sous les traits d'un homme repoussant et étrange. Bien entendu, le rêve n'est rien d'autre qu'une réminiscence de leur journée dans le monde de l'Éveil.

Le verger merveilleux de la vallée

À trente minutes de marche en direction d'Ulthar, le verger s'étend à perte de vue sur les berges vallonnées du Skai. Il s'agit du poumon économique de Nir. On y produit des fruits à la chair ferme et à la saveur incomparable. En cette saison, les arbres sont couverts de fleurs pour le plus grand bonheur des papillons et des abeilles. Un ravissement pour le regard, un enchantement olfactif.

Deux ou trois jours après l'arrivée des seigneurs protecteurs, ce haut lieu du rêve est également frappé par la malédiction de Nir. En une nuit, tous les bourgeons se transforment en d'horribles petits fruits fripés au goût amer. Les fleurs fanent et les arbres sont envahis par des colonies de parasites. Une odeur de pourriture flotte dans l'air alors que des insectes bouffis et violacés importunent les visiteurs.

Le cadavre mutilé d'un habitant de Nir peut être découvert sous un arbre lépreux. Il s'agit du vieux Ben. Une figure locale qui aimait dormir au milieu du verger. Il a été lacéré et partiellement dévoré par une créature carnivore. Sa dépouille abrite désormais plusieurs nids d'araignées qui s'échapperont par la bouche, le nez et les oreilles du cadavre si elles sont dérangées (SAN 1/1D6)



Tobol l'alchimiste

Le mal-aimé du village

Pratiquer l'alchimie au pays des rêves a quelque chose de blasphématoire. C'est pourtant pour venir en aide à son prochain que Tobol s'est lancé dans cette voie. À travers l'alchimie, il cherche les remèdes capables de faire reculer la maladie et la mort. Tobol vient d'Inquanok. Ostracisé, il a dû quitter ces terres à la recherche d'un havre plus accueillant. Il l'a trouvé à Nir, bien qu'ici aussi on voie son activité d'un mauvais œil. Habitué à être montré du doigt, Tobol est taciturne et ombrageux. Il peut se montrer arrogant et dédaigneux. Son caractère détestable s'est imposé comme une protection à l'encontre de ceux qui rejettent sa différence.

Caractéristiques :

FOR	50
CON	60
TAI	40
DEX	65
APP	40
INT	80
POU	50
ÉDU	85

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 50

Combat :

- Dague 45 % (22/9)
  1D6 points de dégâts + impact
- Corps à corps 40 % (20/8)
  1D3 points de dégâts + impact
- Fiole de feu grégeois (lancer) 48 % (24/9)
  1D8 points de dégâts au 1er round, 1D6 au 2e round, 1D4 au 3e round

Compétences :

Alchimie	85 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	70 %
Discrétion	35 %
Équitation	25 %
Imposture	45 %
Mécanique	45 %
Médecine	25 %
Naturalisme	25 %
Rêver	20 %
Savoir ès Rêves	45 %

L'enquête des seigneurs protecteurs s'effectue dans le chaos le plus total. Dès l'annonce de la catastrophe, tout le village a accouru pour constater les dégâts. Il est donc complexe de découvrir les indices suivants :

- Le rêve est quasiment inexistant. Le vent et la rivière murmurent leur affliction (compétence **Rêver, Langage du vent ou Langage de l'eau**).
- On peut découvrir des traces de lutte à proximité du cadavre. La victime a essayé de fuir, mais a été rattrapée par son assaillant. Des empreintes de sabots de bouc peuvent être relevées dans la boue (compétence **Trouver Objet Caché**).
- Les blessures et les empreintes de sabots sont caractéristiques d'une goule de grande taille (compétence **Savoir ès Rêves** ou **Mythe de Cthulhu**).
- Un symbole identique à celui découvert au cercle des pierres qui chantent a été gravé sur un arbre (compétence **Trouver Objet Caché**).

Chez Tobol l'alchimiste

Les seigneurs protecteurs devront faire vite pour interroger Tobol. Ce dernier quitte en effet le village quelques heures après l'arrivée des héros à Nir. Il se réfugie alors dans la montagne aux côtés de Mâchoire.

En cas de confrontation avec ce natif d'Inquanok, l'alchimiste ne masque pas son désarroi. Il est systématiquement accusé dès qu'un événement contrarie les habitants de Nir : une mauvaise récolte, un hiver rigoureux, des animaux malades et l'alchimiste est aussitôt montré du doigt. Pourtant, lorsque les prières d'Erbin sont inefficaces, il est souvent appelé au chevet des souffrants pour prodiguer des soins. D'ailleurs, les seigneurs protecteurs ne pourront pas interroger Tobol bien longtemps. Une mère de famille inquiète vient le solliciter pour soigner son enfant atteint d'évanescence.

Les personnages trouvent un logement vide s'ils viennent après le départ de l'alchimiste. Ce dernier est parti précipitamment en emportant avec lui quelques effets personnels. Le laboratoire de Tobol se situe en sous-sol. On y accède par une trappe que le fuyard a pris le temps de piéger. En l'ouvrant, une fiole de feu grégeois se brise en contrebas. Un feu nourri embrase le sous-sol et la température monte très rapidement. Il ne reste que quelques secondes pour analyser la situation et prendre les décisions qui s'imposent.

Au travers des flammes, ils aperçoivent un chat roux enfermé dans une cage et un vieux grimoire ouvert sur un lutrin. Sauver le félin et l'ouvrage nécessite la réussite d'un test de **Dextérité**. Un échec signifie une brûlure sévère occasionnant 2D6 points de dégâts.

Le félin sauvé se montre assez peu reconnaissant. Une fois la cage ouverte, il disparaît avec agilité. Le grimoire, quant à lui, livre des secrets sur le mal qui frappe Nir (aide de jeu n°2).

L'assemblée

Les événements poussent les habitants à se réunir dans la grande salle du Conseil. Ils se tournent vers le bourgmestre et attendent de sa part des réponses à leurs questions et des mesures capables de rétablir l'ordre. Malheureusement, Kasaro n'est pas l'homme de la situation. L'assemblée est chaotique, les habitants sont divisés et sous l'emprise de la peur. Ils adoptent ainsi un ensemble de décisions dangereuses et inefficaces : mise en place d'un couvre-feu et d'une milice, certains quartiers frappés par l'évanescence sont mis en quarantaine, on demande la tête de l'alchimiste, on parle de vengeance, les bigots exigent une procession et des offrandes, les vieilles querelles refont surface… Enfin, les seigneurs protecteurs sont montrés du doigt et leur compétence est remise en question.

Option

Les enfants perdus

Si les seigneurs protecteurs peinent à découvrir l'origine du mal, une mère de famille éplorée vient troubler l'assemblée. Son fils Ilan s'est rendu aux chutes arc-en-ciel en compagnie de trois amis. Ils auraient dû revenir depuis des heures, mais les enfants ne sont pas à Nir. La mère de famille est morte d'angoisse.

Les enfants ont malencontreusement rencontré Mâchoire en remontant l'Elbe et leurs cadavres pourrissent désormais au pied des chutes arc-en-ciel.

En remontant la rivière Elbe

Les chutes arc-en-ciel

De nombreuses pistes poussent les héros à remonter le Skai. Ils ne tarderont pas à découvrir que le mal semble inonder la vallée à partir de l'Elbe, un petit affluent du fleuve qui descend du mont Lérion.

En remontant l'Elbe, les seigneurs protecteurs découvrent une flore et une faune perverties. Plus les héros progressent et plus l'environnement semble contaminé par le mal : odeur de pourriture, insectes inquiétants, fougères, champignons et mousses aux couleurs maladives, etc.

Ils arrivent bientôt sur un petit plateau connu pour abriter un merveilleux lac de montagne, clair et limpide, dans lequel se jettent les splendides chutes arc-en-ciel.

Le lac est désormais un marais putride. Les joncs y pourrissent, l'eau est nauséabonde, des poissons morts flottent en surface, l'odeur de vase et de pourriture est omniprésente. Des bruissements inquiétants se font entendre dans la forêt à proximité…

Si les seigneurs protecteurs prennent le temps de s'arrêter sur ce plateau, ils seront en mesure de découvrir les informations suivantes :

- Le rêve est excessivement perturbé. Les seigneurs protecteurs en ressentent un malaise indicible (SAN 0/1).
- L'eau est silencieuse, comme morte (compétence **Rêver** ou **Langage de l'eau**).
- Des empreintes de sabots de bouc et des traces de pieds nus sont visibles sur la grève (compétence **Trouver Objet Caché**).
- Dans la vase, un bidon de métal finit de rouiller. Des inscriptions inquiétantes et des symboles inconnus le recouvrent. Il s'agit d'un objet qui vient de l'Éveil, preuve que la réalité bascule le long de la rivière Elbe. Les seigneurs protecteurs sont incapables de définir cet objet bien qu'ils aient l'impression de le connaître « en rêve » (SAN 0/1).
- En plongeant ses yeux dans le lac, un des investigateurs peut être assailli par un « cauchemar » étrangement prophétique. Son reflet est celui d'un jeune enfant « couvert de cendres » (SAN 0/1).

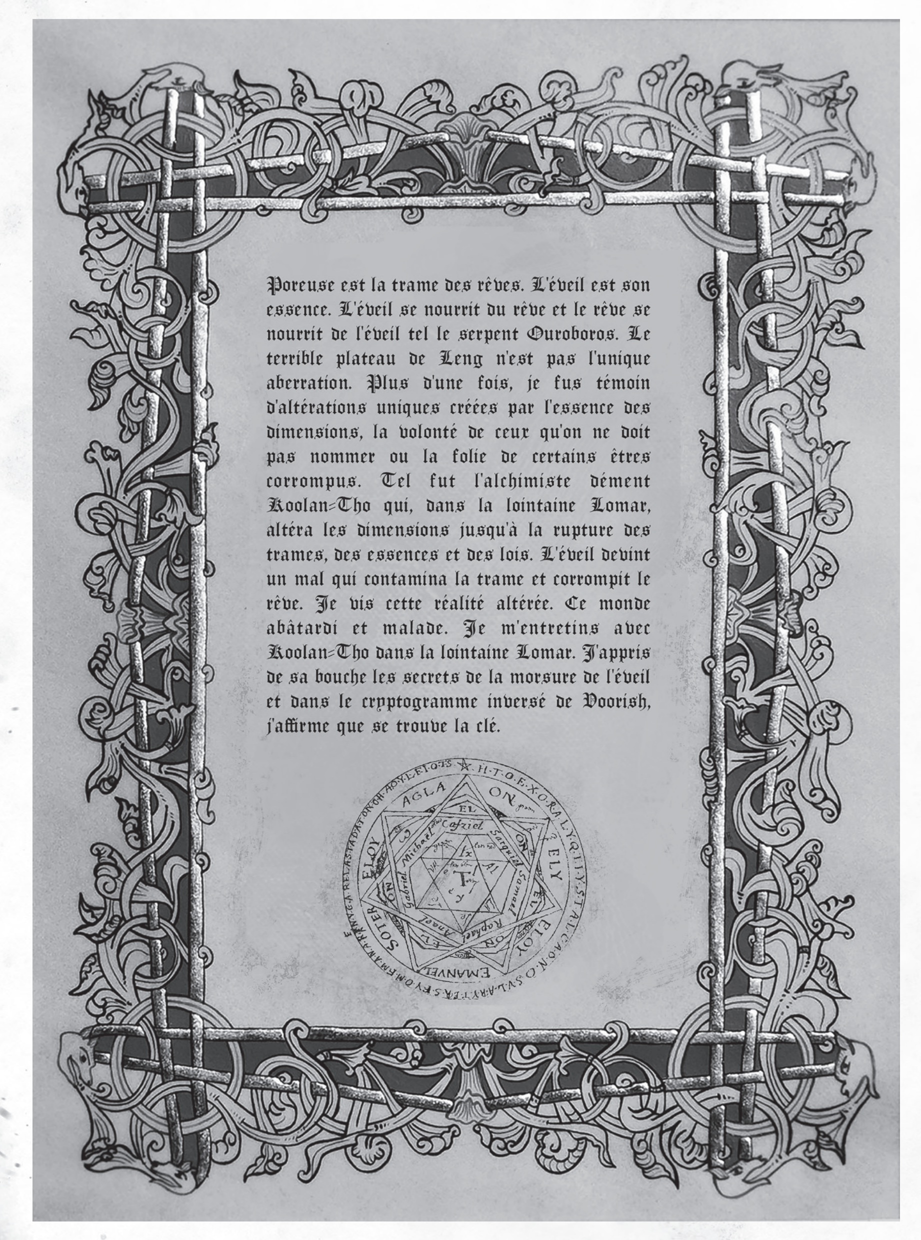
Le camp des collecteurs de sève

En poursuivant l'ascension après les chutes arc-en-ciel, les personnages pénètrent dans une forêt dense et gorgée d'humidité. Une brume opaque est omniprésente et la végétation se fait particulièrement envahissante. Les seigneurs protecteurs se sentent continuellement observés bien qu'ils ne soient jamais en mesure d'identifier la source du danger.

Sur les hauteurs du Lérion, à quelques centaines de mètres de la source de l'Elbe, les personnages peuvent facilement repérer quatre cabanes de bois assez sommaires. Il s'agit du camp des collecteurs de sève. Deux familles, soit neuf individus, se sont établies ici voilà deux ans. Elles font commerce de la sève des épineux utilisée dans la construction des gréements des Contrées du Rêve. Malheureusement, tous ont été assassinés par Mâchoire et ses sbires.

Les habitations sont à l'abandon depuis quelques jours, mais le mal qui frappe Nir les a touchées de plein fouet. Ces cabanes tombent ainsi en ruine comme si elles avaient été désertées depuis de nombreuses années. Leurs toits et leurs planchers sont vermoulus, couverts de mousse et gorgés d'humidité. Les vitres sont brisées et tout est saccagé à l'intérieur. Les seigneurs protecteurs découvrent par ailleurs dans les cabanes les cadavres putréfiés et partiellement dévorés des habitants (SAN 1/1D4).

Les héros ne manqueront pas de s'attarder sur une étrange collection d'objets rassemblés sur une étagère : une chaussure élaborée selon un procédé inconnu portant l'inscription « Nike » sur un côté, des petits objets en fer à l'usage mystérieux, des boîtes métalliques très étranges… Ces objets proviennent tous du monde de l'Éveil. Les seigneurs protecteurs sont incapables de comprendre leur origine. Néanmoins, ils causent chez eux un malaise indicible et difficile à chasser (SAN 1/1D4).



Poreuse est la trame des rêves. L'éveil est son essence. L'éveil se nourrit du rêve et le rêve se nourrit de l'éveil tel le serpent Ouroboros. Le terrible plateau de Leng n'est pas l'unique aberration. Plus d'une fois, je fus témoin d'altérations uniques créées par l'essence des dimensions, la volonté de ceux qu'on ne doit pas nommer ou la folie de certains êtres corrompus. Tel fut l'alchimiste dément Koolan-Tho qui, dans la lointaine Lomar, altéra les dimensions jusqu'à la rupture des trames, des essences et des lois. L'éveil devint un mal qui contamina la trame et corrompit le rêve. Je vis cette réalité altérée. Ce monde abâtardi et malade. Je m'entretins avec Koolan-Tho dans la lointaine Lomar. J'appris de sa bouche les secrets de la morsure de l'éveil et dans le cryptogramme inversé de Voorish, j'affirme que se trouve la clé.

Aide de jeu n°2 :
Grimoire trouvé chez Tobol



Mâchoire

Goule perverse et insatiable

Mâchoire est une aberration. Contrairement à ses congénères, Mâchoire n'est pas présente physiquement dans les Contrées. Il s'agit de l'avatar d'un rêveur à l'ADN perverti par ses ancêtres goules. Mâchoire arpente le monde des rêves sans vraiment en comprendre les codes. Pour lui, il s'agit uniquement d'un immense terrain de jeu où il peut donner libre cours à sa perversité, sa cruauté et son appétit insatiable pour la destruction. Mâchoire se nourrit de la détresse de ses victimes. Il aime donner la mort par jeu afin de s'assurer de sa toute-puissance.

Caractéristiques :

FOR	95
CON	85
TAI	85
DEX	55
INT	45
POU	75

Points de vie : 17
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8

Combat :
Attaques par round : 3

Options de combat rapproché : Mâchoire dispose des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. De plus, ses griffes sont crasseuses et tranchantes comme des rasoirs. Ces protubérances osseuses pénètrent la chair humaine sans difficulté. Les blessures s'infectent si elles ne sont pas correctement traitées.

Mordre et serrer (manœuvre) : quand Mâchoire parvient à mordre un adversaire, il s'accroche à lui de toute la force de ses crocs plutôt que d'attaquer avec ses griffes. La morsure inflige alors 1D4 points de dégâts automatiquement, chaque round. Un test opposé de FOR est nécessaire pour se débarrasser de la goule et mettre un terme aux dégâts de la morsure.

- Combat rapproché 40 % (20/8)
  1D6 points de dégâts + impact
- Mordre et serrer (manœuvre)
  1D4 points de dégâts par round
- Esquive 40 % (20/8)

Compétences :

Creuser	55 %
Discrétion	80 %
Écouter	70 %
Esquive	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Sortilèges : *Flétrissement, Éviscération (CdR), Terrible démangeaison (CdR).*

Protection : les armes à feu et les projectiles ne lui infligent que la moitié de leurs dégâts ordinaires (arrondie à l'entier inférieur).

Perte de Santé mentale : 0/1D6

La source du mal

La grotte entre les mondes

La source de l'Elbe se trouve dans une petite grotte non loin du sommet du mont Lérion. À son approche, les héros n'ont aucun mal à deviner qu'il règne ici une intense activité. Des empreintes de pieds et des traces de sabots de bouc sont visibles à l'orée de la grotte.

Dès que les seigneurs protecteurs entrent dans la cavité, ils quittent, sans le savoir les Contrées du Rêve pour pénétrer dans le Monde l'Éveil. L'effet est dévastateur. Les personnages ne sont que des chimères de l'autre côté du voile du sommeil. Des concepts inoffensifs. Ils sont immédiatement pris de vomissements, de vertiges et une panique incontrôlable s'empare d'eux (SAN 1/1D6). Bien entendu, la compétence **Rêver** devient totalement inefficace.

Les seigneurs protecteurs n'ont que peu de temps pour s'intéresser à leur environnement immédiat. La grotte est sombre et empeste une odeur de vase écœurante. L'anfractuosité n'est pas très grande et la résurgence d'une source souterraine occupe la majeure partie des lieux. Dans l'eau, différents objets qui ne semblent pas appartenir à ce monde peuvent être devinés. Enfin, le symbole étrange repéré à de multiples reprises est gravé dans la roche juste au-dessus de la source.

Très vite, les personnages réalisent qu'ils ne sont pas seuls. Mâchoire les observe et se délecte de leur trouble. Tobol l'alchimiste est également présent. Il reste en retrait et semble aussi impressionné par les personnages que par Mâchoire.

La goule se moque un petit moment des héros et joue avec eux. Elle leur parle un instant du monde de l'Éveil et ne tarde pas à passer à l'attaque.

Un combat perdu d'avance

Les personnages sont en supériorité numérique et peuvent espérer la victoire. Pourtant, dans cette grotte, les seigneurs protecteurs sont inoffensifs. Ici, seules les réussites extrêmes sont considérées comme des réussites normales, les réussites normales sont des échecs et les échecs sont des échecs critiques. Par ailleurs, les armes infligent le minimum de dégâts.

Ces pénalités ne concernent ni Mâchoire ni Tobol. La goule se jette sur les personnages avec voracité et Tobol ne participe au combat que s'il est attaqué.

En dernier lieu, une dizaine de 'Ygirothiens armés de gourdins et de javelots feront irruption dans la grotte. Ils empêcheront toute fuite et annihileront tout espoir.

Les personnages vont, un à un, tomber sous les coups des assaillants (SAN 1/1D6). Avant de sombrer, ils percevront la réalité telle qu'elle est et devineront Mâchoire sous les traits d'un homme au regard mauvais.

Triste monde

L'éveil

D'entre les morts

Le réveil est brutal. Les personnages reprennent conscience dans un monde étrange qu'ils peinent à comprendre. Ils sont couchés sur des paillasses inconfortables, dans une cabane insalubre. Tout semble étranger : les sons, les odeurs, la



Les Ygirothiens

Primitifs à la solde de Mâchoire

Caractéristiques :

FOR	70
CON	60
TAI	35
DEX	80
INT	25
POU	25

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9

Combat :

- Gourdin 65 % (32/13)
  1D8 + 1 points de dégâts + impact
- Javelot 45 % (22/9)
  1D6 + 1 points de dégâts + impact

Compétences :

Discrétion	50 %
Écouter	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

Perte de Santé mentale : aucune

lumière, les objets sur lesquels porte leur regard… Il fait nuit à l'extérieur et les héros sont entourés d'hommes et de femmes noires. Ces derniers sont bienveillants, mais paniqués. Ils poussent les personnages vers une trappe dissimulée dans le plancher en criant « Lijoch ! Lijoch ! » (Vite ! vite ! dans un dialecte éthiopien).

Les héros se retrouvent sous la cabane dans une obscurité quasi-totale. C'est alors que les brumes du rêve et du sommeil commencent à s'étioler. La mémoire leur revient. Les seigneurs protecteurs ne sont plus. Les personnages réalisent qu'ils ne sont que des rêveurs. Des enfants pour être exact. Dès lors, le Gardien récupère les fiches de personnages utilisées par les joueurs et propose les personnages prétirés d'enfants éthiopiens transmis en annexe du scénario.

Entre les lames du plancher, les enfants voient cinq hommes à l'allure patibulaire entrer dans la cabane. Ils cherchent visiblement les personnages. Ils sont violents et craints par les occupants. Assez vite, ils fouillent sans ménagement les lieux. Un cinquième homme pénètre dans la cabane. Il s'agit visiblement du chef. L'espace d'un instant, les héros ont l'illusion de se trouver face à Mâchoire et aux Ygirothiens (SAN 1/1D6). À peine entré, « le rat » rive ses yeux sur le plancher. Il sent où se cachent ses proies.

Fuite dans le noir

« Le rat » s'avance doucement vers la trappe et les enfants sentent la peur les gagner (SAN 0/1). C'est alors qu'ils prennent conscience d'une présence à leurs côtés. Un chat roux en tout point semblable à celui qu'ils ont croisé dans les Contrées du Rêve semble les inviter à le suivre.

Le félin les guide dans un étroit boyau qui leur permet de s'échapper de la souricière. Les voici maintenant à l'air libre, mais les enfants ne sont pas sauvés pour autant. Les hommes du « rat » les cherchent et ne tardent pas à les repérer.

Les enfants doivent fuir. Une course-poursuite s'engage dans les rues sombres de cet immense camp de réfugiés. Les enfants sont rapides et parviendront sans doute à se cacher. Néanmoins les poursuivants sont nombreux et connaissent le camp comme leur poche. Ce jeu de cache-cache doit mettre les nerfs des personnages (et des joueurs) à rude épreuve. Le Gardien exigera quelques tests de **Dextérité** afin de déterminer si les poursuivants rattrapent les personnages et les tests de compétence pour se cacher s'effectueront « à l'aveugle », derrière l'écran du Gardien.

Durant cette course-poursuite les enfants croisent plusieurs fois le chat roux ainsi qu'un étranger patibulaire portant bagues, colliers et favoris. Il s'agit d'Alexandre, le gadjo de Délia. Il vient en aide aux héros si ces derniers en ont besoin. Par ailleurs, au cours de la nuit, le rêve se mélange parfois à la réalité. Les enfants ont l'impression d'être pourchassés par des Ygirothiens et certaines rues du camp de réfugiés peuvent prendre l'apparence de ruelles pavées d'Ulthar.

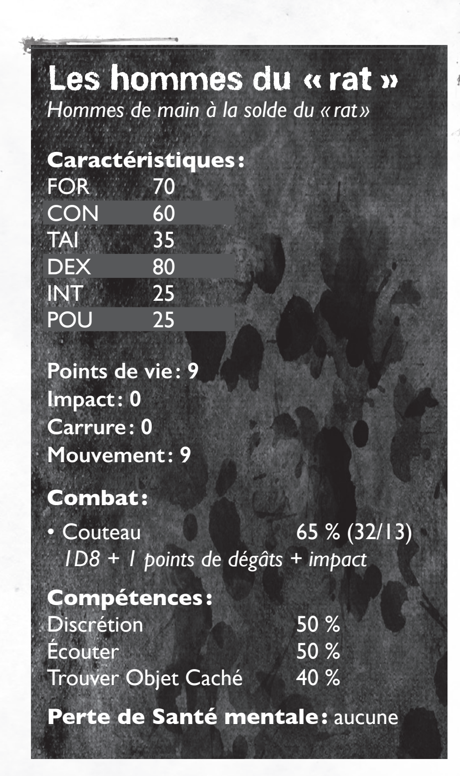
Vie et survie

Sous surveillance

Au petit jour, les enfants regagnent leur cabane et leurs parents morts d'inquiétude. Bézanesh, leur mère, est folle de joie de les retrouver sains et saufs. Elle devine cependant bien vite que tout n'est pas rentré dans l'ordre. Les hommes du « rat » rôdent sans cesse et, surtout, un mal insidieux frappe les enfants. Bézanesh appelle cette maladie « la nostalgie ». Les personnages en sentent immédiatement les premiers effets (voir ci-contre). Ils comprennent qu'il s'agit du pendant de l'évanescence et que leurs jours sont comptés.

Le camp s'éveille et le soleil est déjà brûlant. Un immense bidonville expose sa laideur dans toute sa nudité. Les enfants sont censés se rendre à l'école. Qu'ils choisissent cette option ou préfèrent fausser compagnie à leurs professeurs, leur journée est sensiblement la même. Les enfants





Les hommes du « rat »

Hommes de main à la solde du « rat »

Caractéristiques :

FOR	70
CON	60
TAI	35
DEX	80
INT	25
POU	25

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9

Combat :
- Couteau 65 % (32/13)
  1D8 + 1 points de dégâts + impact

Compétences :
Discrétion 50 %
Écouter 50 %
Trouver Objet Caché 40 %

Perte de Santé mentale : aucune

sont appréciés par tous. Les réfugiés et les humanitaires aiment leur présence et leur demandent souvent de raconter leurs rêves. En échange d'un service, d'un peu de nourriture ou d'un cadeau, ils quémandent des « histoires de la vallée du Skai ». Si les personnages essaient de faire appel à leurs souvenirs, ils réalisent que leurs rêves s'effacent et qu'ils ont de plus en plus de mal à se rappeler les Contrées (SAN 0/1).

Par ailleurs, au cours de leur journée, les enfants constatent que les hommes du « rat » ne sont jamais bien loin. « Le rat » en personne n'hésite pas à venir leur rendre une visite. Il sait que les enfants sont malades et inoffensifs. Il leur fait savoir pourquoi il les a pris pour cible et leur explique ce qui adviendra de Nir et du camp de réfugiés une fois que la nostalgie aura terminé son travail (SAN 0/1).

Informations et rumeurs

Au cours de leurs pérégrinations, les personnages vont certainement chercher une voie pour regagner les Contrées du Rêve.

Le camp de réfugiés



Le camp de réfugiés est un immense amoncellement de baraques plus ou moins insalubres noyées dans la poussière. Des bungalows où s'entassent plusieurs familles, des cabanes construites avec des matériaux de récupération, des tentes de fortune, etc. Des routes défoncées délimitent des quartiers appelés « districts ». Les populations de réfugiés y sont regroupées par ethnie et par religion.

Quelques rares bâtiments « en dur » abritent l'administration du camp : le bureau d'enregistrement, l'administration générale, le logement des « volunteers ». Le camp dispose d'une infirmerie assez imposante. Son périmètre est clôturé et surveillé.

En dehors de l'infirmerie, aucune clôture ni aucun mur d'enceinte n'isole les réfugiés du reste du monde. Les populations sont en fait prisonnières de leur misère et de la situation géographique du camp. Ce dernier se situe au milieu de nulle part. Un bout de rocher écrasé par le soleil.

Ils peuvent ainsi découvrir sans difficulté différentes rumeurs sur « le rat » :

- « Le rat » est un passeur affilié à différents groupes mafieux. C'est le véritable maître du camp et les humanitaires le craignent. Dans le camp, il est omnipotent. Seuls les personnages constituent une source d'espoir et donc, le seul contre-pouvoir.
- « Le rat » et ses hommes vivent dans le neuvième district du camp. C'est ici qu'on trouve les tripots, les maisons closes, les bars et les loisirs.
- Certains prétendent que « le rat » est le fils du diable.
- « Le rat » s'est allié avec Bolto, le chef de l'infirmerie. Il s'agissait d'un saint homme jusqu'à ce qu'il tombe sous sa coupe.

Les héros peuvent également se renseigner sur le chat roux et sur « l'homme aux favoris ». De nombreuses légendes courent à leurs sujets :

- Il existe une toute petite communauté rom dans le treizième district. L'homme aux favoris est son chef. Il se nomme Alexandre.
- La communauté rom est protégée par une sorcière qui répond au nom de Délia. Le chat roux lui appartient.
- On prétend que personne ne peut rencontrer Délia. Elle choisit en effet devant qui elle apparaît.
- En dernier lieu, les personnages peuvent s'intéresser à leur propre identité. La meilleure source d'information vient alors de leur mère. Celle-ci leur chante l'histoire des enfants du rêve. Bézanesh les a conçus en rêve, avec le dieu du rêve. Ils sont arrivés tel un enchantement et ils ont porté l'espoir à leur tribu et à leur famille. Accusée d'adultère, leur mère a fui le village qui les a vus naître. Ils ont traversé l'Afrique apportant l'espoir d'un jour meilleur.

La voie du rêve

Le district rom

Il n'est pas difficile de trouver le district rom mais il peut être délicat d'arriver jusqu'à Alexandre. Les Roms vivent repliés sur eux-mêmes, fiers de leur héritage et de leurs traditions. Les étrangers ne sont pas les bienvenus dans cette partie du camp. Par ailleurs, Alexandre est protégé par une petite armée de gosses qui prennent un malin plaisir à se moquer des personnages et à leur chercher des crosses. Le chef des Roms interviendra sans doute

La nostalgie

La maladie atteint les enfants dès la mort de leurs avatars du monde du rêve. Les premiers symptômes sont une forte céphalée et une fièvre qui s'accompagne de l'incapacité de dormir. Entre le second jour et le troisième, des douleurs musculaires et des hallucinations frappent les victimes (dé de malus sur toutes les compétences) ainsi qu'une raideur de la nuque. Plusieurs organes cessent de fonctionner dont le foie et les intestins, ce qui entraîne crampes abdominales et vomissements (perte de SAN 1/1D6 par jour). Au quatrième jour sans dormir, les malades sont particulièrement faibles et peinent à distinguer réalité et délires. La mort survient durant le cinquième jour. Si un médecin se penche sur cette étrange maladie, il diagnostiquera un parasite du cerveau de type méningo-encéphalite amibienne primitive*.

* Méningo-encéphalite amibienne primitive : La MEAP entraîne l'apparition brutale de maux de têtes, fièvre modérée, de nausées parfois associée à une irritation de la gorge et une rhinite. Le tout pouvant s'accompagner de léthargie, raideur de la nuque, photophobie, diverses atteintes oculaires, convulsions involontaires, évoluant rapidement vers un syndrome confusionnel, une hyperthermie, des vomissements et crises épileptiformes puis un coma irréversible suivi de la mort de la personne atteinte par dépression respiratoire après moins d'une ou deux semaines suivant l'apparition des symptômes (plus d'infos : https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9ningo-enc%C3%A9phalite_amibienne_primitive).

Réfugiés et humanitaires

Le camp est un creuset de culture où les langues, les religions et les coutumes entrent en collision dans le chaos le plus total. Toutes les ethnies de l'Afrique noire, de l'Orient et de l'Europe de l'Est cohabitent sous le regard d'une dizaine d'organisations humanitaires européennes.

La vie s'organise autour de l'attente providentielle d'un visa délivré par une administration capricieuse et invisible. Une attente qui, chacun le sait, peut être interminable. Alors, la vie a repris ses droits. Des boutiques de fortune et des activités de loisir ont poussé de-ci de-là sans que l'on sache vraiment comment. Ainsi, des bars interlopes, des lieux de culte improvisés, des terrains vagues reconvertis en terrains de sport ou en marchés permettent aux réfugiés de vivre de manière « normale ». Les humanitaires organisent les services publics et proposent aux plus jeunes de suivre un semblant de scolarité. C'est le règne du système D et de la survie au quotidien : un terreau fertile pour les trafics, la prostitution et la petite délinquance. L'ordre devrait être assuré par l'armée, mais cette dernière est, au mieux absente, au pire corrompue. Les passeurs sont les véritables maîtres du camp. Ils organisent les trafics, font régner la terreur et dictent leurs lois.

avant que la rencontre ne dégénère en pugilat. Il conduit les enfants dans sa cabane et répond à leurs questions. Il sait que Délia les protège et, en ce sens, fait preuve avec eux d'une bienveillance inhabituelle.

Alexandre met en garde les enfants contre « le rat » et leur propose de rencontrer Délia à la nuit tombée. De manière énigmatique, il leur dit que Délia viendra à eux.

Délia la voyante

À la nuit tombée, Sarsaila, le chat roux de Délia, vient chercher les héros. Il les perd dans le dédale du camp et arrive bientôt dans un enchevêtrement de placettes et de ruelles à l'aspect baroque. Les cabanes de fortune ont laissé la place à des maisonnettes en pierre de taille et le sol est parfois pavé. Les enfants comprennent qu'ils errent quelque part entre les mondes, à la frontière des Contrées du Rêve.

Alexandre

La vie d'Alexandre a été pleine de chaos, de chocs et de rebondissements. Jadis chef de clan, chef d'entreprise, poète, directeur de cirque, trafiquant d'armes… C'est un homme courageux et fier qui sait que chaque jour est un défi. Il est très attaché au mode de vie et aux traditions des Roms. Il considère ces traditions comme une richesse à préserver. Il est respecté par les hommes de sa communauté et apprécié par Délia. Il sait que cette dernière appartient en partie au monde du rêve. Il la considère comme une déesse. La grande protectrice des Roms.

Compétences :

Intimidation	55 %
Occultisme	60 %
Persuasion	75 %

Le chat conduit les héros sur une placette où une mystérieuse roulotte est installée. Il s'agit de la demeure de Délia. La voyante accueille les enfants et les invite autour d'une petite table ronde. Autour d'eux, la roulotte de Délia paraît bien étrange. Plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur, elle est encombrée d'une multitude d'objets mystérieux qui viennent du monde de l'Éveil comme des Contrées du Rêve.

Délia répond à toutes les questions des enfants bien que certaines réponses peuvent être obscures. Elle leur fait savoir qu'elle ne peut soigner leur maladie, mais qu'elle est en mesure de les renvoyer dans les Contrées. Pour cela, elle exige en échange un service. Elle souhaite que le « rat » soit assassiné. Le meurtre doit avoir lieu ce soir.

La perte de l'innocence

Les hommes d'Alexandre conduisent les jeunes enfants dans le neuvième district. À cette heure avancée de la nuit, cette partie du camp s'est transformée en une zone de non-droit sordide où la prostitution et les trafics sont la norme. Les personnages et leurs chaperons s'approchent sans mal du cabanon du « rat ». Les porte-flingues de ce dernier sont soudoyés par les hommes d'Alexandre et laissent le champ libre aux assassins. Ils ont, eux aussi, intérêt à voir disparaître le passeur afin de prendre sa place. On donne aux enfants des machettes, des barres de fer, des couteaux de boucher. C'est maintenant à eux de jouer.

Le cabanon du « rat » sent l'alcool et la sueur rance. Tout est sombre à l'intérieur, mais les enfants voient suffisamment à travers les persiennes baissées aux trois quarts. « Le rat », encore habillé, est allongé sur son lit. Une bouteille d'alcool à ses pieds, il est ivre mort. « Le rat » est sans défense, à la merci des tueurs. Ils vont donc devoir accomplir un meurtre particulièrement répugnant. Aux premiers coups, « le rat » peut éventuellement se réveiller et essayer de faire face. Cependant, là n'est pas la difficulté. Les personnages doivent comprendre qu'il leur est demandé de commettre un meurtre de sang-froid. Il ne s'agit pas de légitime défense et rien ne peut excuser leur acte. Il s'agit d'un acte terriblement transgressif, condamné et condamnable. Le meurtre doit être terrible et traumatisant.

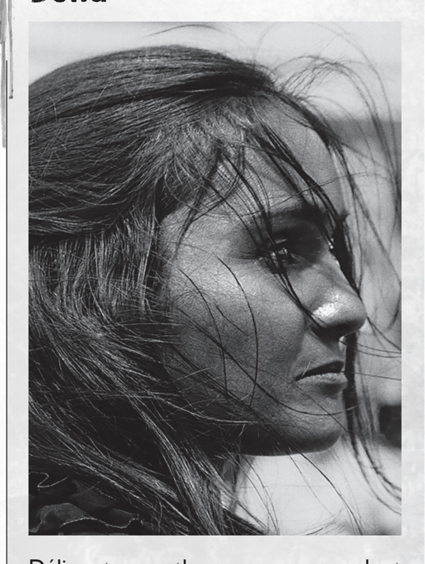
Les enfants sortent du cabanon couvert de sang et marqué à jamais par leur acte. Les vertueux ne sont plus. Ils sont souillés et traumatisés (SAN 1D4 / 1D8).

Retour vers les Contrées

C'est dans un état second que les enfants regagnent la roulotte de Délia. Ils n'ont pas à la chercher bien longtemps, en déambulant, une route pavée bordée de maisons en pierre s'ouvre devant eux. Les voici entre les mondes. Ils errent entre les Contrées du Rêve et le monde de l'Éveil.

Délia les attend sur une placette. Un brasier est allumé devant elle et Alexandre est à ses côtés. Une foule d'individus étranges s'est rassemblée sur la place, mais reste dans

Délia



Délia est un mythe, un personnage dont on vante les exploits sans jamais savoir ce qui relève de la réalité et de la fiction. Certains affirment même que cette gitane n'existe pas. On la dit voyante, magicienne, sorcière, grande protectrice des Roms et des peuples nomades. Ses pouvoirs sont grands et mystérieux. Délia voyage à la frontière entre le rêve et la réalité. C'est pourquoi ses apparitions sont toujours baroques et étranges.

Crédits : Florent Bio, 2005

l'ombre. Les héros peuvent parfois distinguer des faciès grimaçants qu'ils ont peut-être déjà croisés dans les Contrées du Rêve.

Délia félicite les enfants et s'assure qu'ils n'ont pas changé d'avis. Elle peut les envoyer pour toujours dans les Contrées, mais ils ne pourront plus jamais revenir dans le monde de l'Éveil. Si les enfants sont résolus, elle leur demande de lui faire confiance et d'avancer au cœur du brasier. Il s'agit d'un acte dément. Les enfants qui choisissent d'entrer dans les flammes hurlent et se tordent de douleur (SAN 1D4/1D8). Les témoins voient les corps calcinés se recroqueviller dans le feu (SAN 1D4/1D8).

Le retour du rêve

Retour à Nir

Déjà-vu

Les personnages s'éveillent d'un rêve poisseux dans une chambre confortable. Ils sont en route pour Nir où leur aide est requise. Le songe leur a laissé un goût de cendre dans la bouche et une sensation de brûlure sur la peau. Ces détails doivent leur rappeler les premiers instants de leur enquête. Ils ont en effet une étrange sensation de déjà-vu, mais, cette fois-ci, ils se souviennent parfaitement de leur «rêve». Il s'agissait peut-être d'une sorte de prémonition, mais de nombreux éléments les empêchent de croire à l'hypothèse d'un simple songe. Ainsi, là où les enfants ont été blessés dans le monde de l'Éveil, les seigneurs protecteurs seront affublés d'une cicatrice. Par ailleurs, si les jeunes personnages ont emporté avec eux un objet en entrant dans le brasier, ils en disposent encore pendant quelques minutes avant qu'il ne disparaisse. Enfin, les seigneurs protecteurs ressentent une honte et une tristesse inexplicables. Le meurtre commis dans le monde de l'Éveil les a souillés à jamais. Cet acte est un parjure qui a corrompu leur nature profonde. En conséquence, ils ne peuvent plus utiliser la compétence **Rêver** (SAN 0/1).

Le repentir de l'alchimiste

L'arrivée à Nir est en tout point conforme aux «souvenirs» des personnages. Les seigneurs protecteurs sont accueillis par le bourgmestre et par une assemblée de villageois inquiets qui leur parlent du cercle des pierres qui chantent. Un détail devrait cependant attirer l'œil de nos enquêteurs: Tobol l'alchimiste est dans la foule. S'il croise le regard des seigneurs protecteurs, il se sent immédiatement en danger et essaie de prendre la fuite.

Que les héros interviennent immédiatement ou non, ils chercheront tôt ou tard à interroger Tobol. Leur «rêve» leur a donné les clés du mal qui frappe Nir et ils connaissent l'implication de l'alchimiste. Ce dernier sait que toute résistance est inutile et livre ses secrets sans mal. Il minimise sa participation au complot, déplore sa soumission à Mâchoire, mais explique les effets de la morsure de l'éveil et révèle où se cache la goule. Tobol affirme qu'il voulait simplement «jouer un mauvais tour» aux habitants de Nir. Il ne souhaitait la mort de personne. D'ailleurs, pour prouver sa bonne foi, l'alchimiste est en mesure de créer un talisman capable de protéger les personnages contre la morsure de l'éveil.

Affrontement

Mâchoire

Lorsque les seigneurs protecteurs vont débusquer Mâchoire dans sa tanière, le sortilège de la morsure de l'éveil est déjà actif. Néanmoins, le mal n'a pas encore contaminé toute la vallée et seule la partie haute de l'Elbe est corrompue.

Les héros ne peuvent sauver les collecteurs de sève. Ces derniers sont déjà morts, dévorés par la goule et ses sbires.

Mâchoire a le pressentiment de l'imminence du combat et s'est préparé en conséquence. Il est toujours accompagné de quatre Ygirothiens et ne sort jamais de sa grotte. Les héros vont devoir aller l'affronter sur son terrain.

Bataille rangée

Le combat se doit d'être épique. Malgré les talismans fournis par l'alchimiste, les personnages subissent un dé malus sur tous leurs jets lorsqu'ils sont dans la grotte ou dans son environnement immédiat.

Si le combat tourne trop facilement en faveur des seigneurs protecteurs, une dizaine de 'Ygirothiens fait irruption et inverse le rapport de force.

Au dernier moment, une aide inattendue vient prêter main-forte aux héros. Les chats d'Ulthar commandé par Sarsaila, le chat roux de Délia, se lancent dans la bataille. Les félins se chargent des Ygirothiens avec férocité et laissent les héros en finir avec la goule.

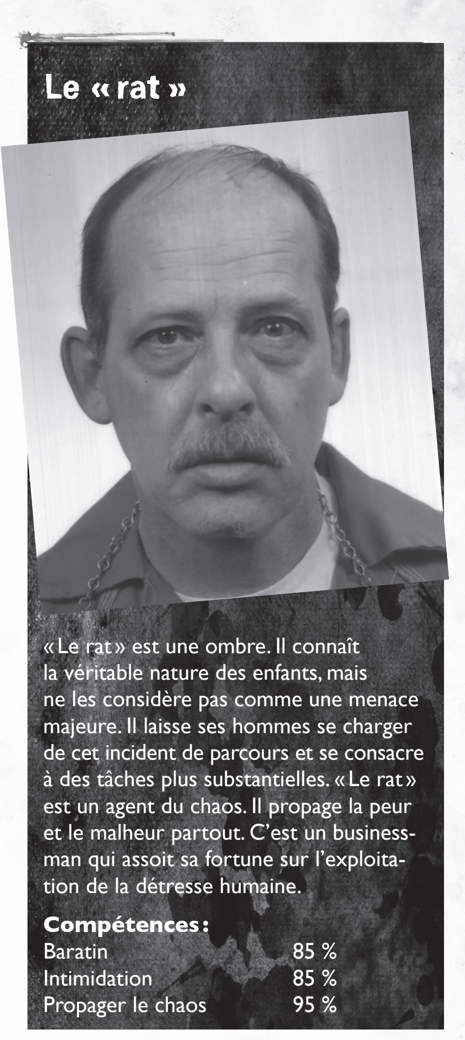
Épilogue

La mort de Mâchoire lève la malédiction de Nir. Pour autant, les seigneurs protecteurs ne retrouvent ni leur assurance ni leur tranquillité d'esprit. Ils ne peuvent toujours pas utiliser la compétence **Rêver** et continuent à se sentir souillés par un mal inconnu.

Erbin, le prêtre de Cérès est en mesure de sentir leur trouble, mais ne peut leur venir en aide. Il leur conseille alors de se rendre à Céléphaïs. Là-bas, Délia, la grande prêtresse de son ordre saura peut-être comment les soigner.

Ainsi, la quête des personnages passe par Céléphaïs. Elle les amènera à voyager aux quatre coins des Contrées, dans des lieux oubliés des dieux. La rédemption implique sacrifice et dévotion. Une épopée merveilleuse et douloureuse s'ouvre devant eux pour rencontrer Hypnos qui, seul, pourra leur offrir son pardon.

Le « rat »



«Le rat» est une ombre. Il connaît la véritable nature des enfants, mais ne les considère pas comme une menace majeure. Il laisse ses hommes se charger de cet incident de parcours et se consacre à des tâches plus substantielles. «Le rat» est un agent du chaos. Il propage la peur et le malheur partout. C'est un business-man qui assoit sa fortune sur l'exploitation de la détresse humaine.

Compétences:

Baratin	85 %
Intimidation	85 %
Propager le chaos	95 %

Et si certains enfants ont refusé d'entrer dans le feu

Ceux qui ne sont pas entrés dans le feu ne retrouvent jamais la route du rêve. Ainsi, l'histoire s'arrête là pour ceux qui ont fait ce choix. Les seigneurs protecteurs concernés meurent durant leur sommeil, victimes d'un rêve létal.

Personnages prétirés

Abu Nergal

Sans âge, seigneur protecteur de la vallée du Skai

Je suis né sur les pentes du Lérion, dans une vallée où la rocaille, les ruisseaux et les prairies sont l'essence même du rêve. Je suis un enfant du rêve. Je n'ai ni père ni mère. La magie du rêve m'a donné la vie et j'ai été élevé par le vent qui chante sur les sommets du Lérion. Je suis un seigneur protecteur et le vent m'a donné pour mission de protéger la vallée du Skai : ses merveilles et ses habitants. J'incarne la justice aveugle. Je fais respecter l'ordre universel. La justice est la même pour tous, car l'ordre universel est transcendant. Je suis sombre et fort. Je ne tolère aucune forme de faiblesse et rien ne me détourne de ma mission.

Caractéristiques :

FOR	80
CON	70
TAI	80
DEX	60
APP	50
INT	60
POU	70
ÉDU	70

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 70
Chance : 65

Combat

- Épée 85 % (42/17)
  1D8 + 1 points de dégâts + impact
- Corps à corps 75 % (37/15)
  1D3 points de dégâts + impact

Compétences

Crédit	50 %
Discrétion	40 %
Équitation	45 %
Grimper	70 %
Intimidation	65 %
Langage du vent	25 %
Nager	50 %
Persuasion	50 %
Rêver	80 %
Savoir ès Rêves	60 %
Survie	30 %

Kishar Dumuzi

Sans âge, seigneur protecteur de la vallée du Skai

Je suis né dans un temple abandonné, niché dans les collines de la vallée du Skai. Je suis un enfant du rêve. Je n'ai ni père ni mère. La magie du rêve m'a donné la vie et j'ai été élevé par les oiseaux des collines. Je suis un seigneur protecteur et les oiseaux m'ont donné la mission de chercher la vérité. Il n'y a pas de justice sans vérité. Je suis bienveillant, intrigué par les hommes et leur complexité. Je sais que la justice est une affaire complexe qui doit prendre son temps. Je suis à son image. Je prends mon temps. Je cherche jusqu'à trouver.

Caractéristiques :

FOR	60
CON	50
TAI	80
DEX	70
APP	60
INT	80
POU	70
ÉDU	70

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 70
Chance : 65

Combat

- Épée 75 % (37/15)
  1D6 points de dégâts + impact
- Corps à corps 55 % (27/11)
  1D3 points de dégâts + impact

Compétences

Crédit	45 %
Discrétion	50 %
Écouter	65 %
Équitation	45 %
Langage des oiseaux	35 %
Persuasion	45 %
Premiers soins	55 %
Psychologie	65 %
Rêver	80 %
Savoir ès Rêves	60 %
Trouver Objet Caché	85 %

Timat Keret

Sans âge, seigneur protecteur de la vallée du Skai

Je suis né dans un champ de fleurs sur les berges du Skai, je suis un enfant du rêve. Je n'ai ni père ni mère. La magie du rêve m'a donné la vie et j'ai été élevé par la rivière enchanteresse. Je suis un seigneur protecteur et la rivière m'a donné pour mission de protéger la vallée du Skai : ses merveilles et ses habitants. J'incarne la justice équitable, je cherche le consensus et l'harmonie. Je suis sage, peu enclin à la violence et j'essaie toujours de comprendre ceux que je juge. Mes sentences sont complexes et pleines de philosophie.

Caractéristiques :

FOR	50
CON	60
TAI	80
DEX	60
APP	70
INT	70
POU	80
ÉDU	70

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 80
Chance : 65

Combat

- Lance 65 % (32/13)
  1D8 + 1 points de dégâts
- Corps à corps 50 % (25/10)
  1D3 points de dégâts + impact

Compétences

Charme	45 %
Crédit	50 %
Écouter	75 %
Équitation	45 %
Histoire	55 %
Langage des rivières	20 %
Persuasion	75 %
Psychologie	70 %
Rêver	80 %
Savoir ès Rêves	60 %
Trouver Objet Caché	55 %

Siduri Sin

Sans âge, seigneur protecteur de la vallée du Skai

Je suis né dans un verger merveilleux non loin de Nir. Je suis un enfant du rêve. Je n'ai ni père ni mère. La magie du rêve m'a donné la vie et j'ai été élevé par les chats et les animaux de la vallée. Je suis un seigneur protecteur et les chats m'ont donné pour mission de protéger la vallée du Skai : ses merveilles et ses habitants. J'incarne la justice populaire, car je sais qu'il n'y a aucune justice si les décisions prises n'apportent pas la paix. J'aime le rire, les chants, les danses et les activités humaines. Je comprends les hommes, si faibles et si étonnants.

Caractéristiques :

FOR	70
CON	60
TAI	80
DEX	70
APP	80
INT	60
POU	50
ÉDU	70

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 70
Chance : 65

Combat

- Arc 85 % (42/17)
  1D6 points de dégâts + impact/2
- Corps à corps 45 % (22/9)
  1D3+imp points de dégâts + impact

Compétences

Baratin	55 %
Charme	65 %
Crédit	25 %
Écouter	50 %
Équitation	45 %
Histoire	55 %
Intimidation	35 %
Langage des chats	25 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	50 %
Rêver	80 %
Savoir ès Rêves	60 %

Mamush Soko

9 ans, réfugié éthiopien

Je suis parti de la lointaine Éthiopie il y a très longtemps. Le voyage a été long et dangereux. Je n'en garde pourtant que de maigres souvenirs. Comme un rêve évanescent. Je sais que ma soif de vivre a aidé mon groupe à traverser les épreuves. Ma joie est infinie. Je chante, je ris, je danse, quelles que soient les difficultés qui me font face. Personne ne peut altérer mon bonheur, car l'espoir est plus fort que tout. J'aime la vie et je sais communiquer cet amour autour de moi.

Caractéristiques :

FOR	40
CON	40
TAI	40
DEX	70
APP	90
INT	60
POU	80
ÉDU	40

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé mentale : 80
Chance : 85

Combat

• Corps à corps 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts + impact

Compétences

Arts et métiers	
(chanter)	70 %
(conter)	70 %
Charme	80 %
Discrétion	40 %
Écouter	40 %
Grimper	60 %
Langue (anglais)	20 %
Orientation	30 %
Psychologie	65 %
Sauter	50 %

Tariku Soko

9 ans, réfugié éthiopien

Je suis parti de la lointaine Éthiopie il y a très longtemps. Le voyage a été long et dangereux. Je n'en garde pourtant que de maigres souvenirs. Comme un rêve évanescent. Je sais que mon courage a aidé mon groupe à traverser les épreuves. Je suis obstiné, hardi et parfois insolent. Je ne fléchis jamais une fois que j'ai pris une décision. Quelle que soit la difficulté. Je suis un exemple pour les autres et mon courage les inspire.

Caractéristiques :

FOR	40
CON	40
TAI	40
DEX	80
APP	60
INT	70
POU	90
ÉDU	40

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé mentale : 90
Chance : 85

Combat

• Corps à corps 65 % (32/13)
1D3 points de dégâts + impact

Compétences

Discrétion	40 %
Grimper	60 %
Imposture	25 %
Intimidation	75 %
Langue (anglais)	20 %
Orientation	40 %
Persuasion	55 %
Pickpocket	40 %
Sauter	45 %
Survie	60 %
Trouver Objet Caché	65 %

Adane Soko

10 ans, réfugié éthiopien

Je suis parti de la lointaine Éthiopie il y a très longtemps. Le voyage a été long et dangereux. Je n'en garde pourtant que de maigres souvenirs. Comme un rêve évanescent. Je sais que mon aide bienveillante a permis à mon groupe de traverser de nombreuses épreuves. Je viens toujours en aide aux plus faibles et malgré mon âge, on pourrait me considérer comme paternaliste. Je suis le grand frère de tous ceux qui souffrent. Je sais soulager la peine et les douleurs tant physiques que morales.

Caractéristiques :

FOR	55
CON	40
TAI	45
DEX	60
APP	70
INT	90
POU	80
ÉDU	40

Points de vie : 8
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 80
Chance : 85

Combat

• Corps à corps 35 % (17/7)
1D3 points de dégâts + impact

Compétences

Discrétion	70 %
Écouter	80 %
Grimper	40 %
Langue (anglais)	20 %
Orientation	50 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	80 %
Psychologie	80 %
Sauter	40 %
Survie	30 %
Trouver Objet Caché	50 %

Geta Soko

8 ans, réfugié éthiopien

Je suis parti de la lointaine Éthiopie il y a très longtemps. Le voyage a été long et dangereux. Je n'en garde pourtant que de maigres souvenirs. Comme un rêve évanescent. Je sais que mon ingéniosité a aidé mon groupe à traverser les épreuves. Je suis plein de malice, toujours imaginatif et ingénieux. Personne ne sait d'où me viennent ces idées. Peut-être de mes rêves. Mon esprit et mon corps sont toujours en mouvement. Je suis volubile, parfois confus, souvent génial.

Caractéristiques :

FOR	35
CON	45
TAI	35
DEX	90
APP	60
INT	80
POU	70
ÉDU	35

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé mentale : 70
Chance : 85

Combat

• Corps à corps 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts + impact

Compétences

Baratin	65 %
Crochetage	65 %
Discrétion	50 %
Grimper	50 %
Imposture	30 %
Langue (anglais)	20 %
Mécanique	50 %
Sauter	50 %
Sciences	
(Ingénierie)	45 %
(Botanique)	35 %
(Zoologie)	25 %

La Malédiction de Leng

Cyril Puig



Certains recoins de notre monde reposent sur une réalité instable. Les héros l'apprendront à leurs dépens en pénétrant sans le vouloir sur le terrible plateau de Leng.





Fiche résumé

Investigation	2/5
Action	5/5
Exploration	2/5
Interaction	2/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	4 heures
Nombre de joueurs	2 à 5
Types de personnages	Scientifiques, militaires, journalistes…
Époque	Contrées du Rêve, contemporaine

En quelques mots…

Le pic de la barrière grise qui sépare Inquanok du plateau de Leng abrite un peuple hideux aux mœurs dépravées : les Seigneurs de Luz. Cette race abjecte est le fruit d'accouplements contre nature entre des humains et des femmes-tiques. Ainsi, pour perpétuer leur lignée, les Seigneurs de Luz doivent impérativement capturer des hommes venant du Monde de l'Éveil.

Pour cela, ces monstres ont passé un marché avec Le Grand Prêtre Qu'Il Ne Faut Pas Décrire. Ce dernier sait qu'en certaines circonstances, le plateau de Leng « fusionne » avec le Monde de l'Éveil. Lorsque les étoiles sont propices, ses esclaves, les hommes de Leng, écument les montagnes perdues de Sibérie à la recherche de proies. Ils les ramènent ensuite dans les Contrées du Rêve et les donnent en pâture aux Seigneurs de Luz.

Un de leur terrain de chasse préféré est un observatoire isolé situé sur le massif des Saïan. Les disparitions au sein de cet observatoire ont été nombreuses. On a toujours trouvé des explications rationnelles à ce sujet, mais les natifs de la région parlent de malédiction, de démons et de sorcellerie.

Durant une nuit de cauchemar, les investigateurs sont confrontés aux hommes de Leng. Enfermés dans un observatoire en état de siège, ils découvrent l'horreur alors que la réalité et leur raison basculent.

Implication des personnages

Les investigateurs sont tous affectés à l'observatoire du massif des Saïan. Ils doivent y rester quelques jours ou quelques semaines pour un motif professionnel (voir page suivante). Qu'ils soient des scientifiques ou des chercheurs de l'étrange, il est important que tous soient amis d'enfance. Ils se connaissent depuis leur plus jeune âge et sont unis par des liens d'amitié très forts. Avant la partie, transmettez à vos joueurs l'aide de jeu n°1.

Enjeux & récompenses

Les personnages vont lutter pour leur survie. S'ils sortent vivants de cette nuit de cauchemar, leur connaissance des Contrées du Rêve sera riche. Ils seront alors prêts à vivre de grandes aventures de l'autre côté du voile du sommeil.

À l'affiche

Luka Boukharov

Ancien résident de l'observatoire, Boukharov a été enlevé par les hommes de Leng et vendu aux Seigneurs de Luz. Parvenu à s'échapper, il retourne à l'observatoire et cherche refuge auprès des personnages. Source d'informations pour ces derniers, il est également source de danger. Sa folie est telle qu'elle modifie la trame du rêve et attire la horde de la nuit.

Gorki

Il s'agit du chien de Boukharov, un berger allemand intelligent et courageux. Lorsque le scientifique a disparu, Gorki ne l'a pas suivi dans les Contrées du Rêve. Depuis, il garde les lieux et continue à attendre le retour de son maître.

Jibek-Bolor

Comme son maître, Le Grand Prêtre Qu'Il Ne Faut Pas Décrire, Jibek-Bolor est une bête lunaire. C'est un chasseur qui aime jouer avec ses proies avant de les capturer. Il a juré de ramener Boukharov en captivité et compte également capturer les héros.

Les enfants

Une présence mystérieuse se manifeste très vite au sein de l'observatoire. Des enfants aussi évanescents que des ombres viennent en aide aux héros. En perçant à jour leur secret, ces derniers réaliseront que le temps n'existe pas dans les Contrées du Rêve.

Quels personnages ?

De nombreux personnages ont toute légitimité pour séjourner à l'observatoire du massif des Saïan. Au premier chef, les professions scientifiques trouvent naturellement leur place en ces lieux : astronomes, universitaires, physiciens, etc. Ou pourquoi pas des journalistes, des artistes venus chercher un environnement de travail unique ou des explorateurs en quête d'inédit dans ce coin reculé de Sibérie. En dernier lieu, les investigateurs peuvent être des parapsychologues, des détectives, des hommes de loi ou des hommes de foi prêts à lever le voile sur les mystérieuses disparitions de l'observatoire du massif des Saïan.

Les scènes d'action sont assez nombreuses durant ce scénario. Ainsi, le Gardien veillera à disposer de quelques « gros bras » parmi les personnages.

Quoi qu'il en soit il est important de noter que les investigateurs se connaissent depuis leur enfance. Ils sont amis sincères et prennent soin les uns des autres.

Chaque investigateur commence le scénario avec une phobie choisie dans la liste suivante : acrophobie, astraphobie, claustrophobie, hématophobie, monophobie, nyctophobie. Cette phobie est apparue subitement durant la nuit alors que les aventuriers étaient enfants. Pour tous, elle s'est imposée approximativement au même moment, ce qui a contribué à resserrer les liens qui les unissent.

Ambiance

Le scénario plonge les protagonistes dans un cauchemar baroque et incohérent. Le temps, l'espace et la réalité sont des concepts vides de sens. On pense à l'univers de Lynch ou de Cronenberg, à la peinture de Jérôme Bosch, aux photographies de Joel-Peter Witkin… L'univers bascule lentement dans la folie la plus complète. Les joueurs pourront être amenés à s'interroger sur leur condition : sont-ils morts ? Sont-ils endormis ? Le Gardien, de son côté, est invité à prendre une grande liberté avec les règles de la narration. L'objectif est d'amener les joueurs à perdre leurs repères.



Les faits pour le Gardien

Le 2 mars 2015, Luka Boukharov et quatre autres scientifiques disparaissent mystérieusement de l'observatoire du massif des Saïan. L'enquête expédiée rapidement n'aboutit à rien. Les cinq hommes sont pourtant vivants, capturés par les hommes de Leng et vendus aux Seigneurs de Luz.

Onze mois plus tard, en février 2016, seul Luka Boukharov est encore en vie. Dans un état de délabrement mental et physique absolu, il se raccroche à l'espoir de fuir sa prison. Grâce à sa folie et à sa rage de vivre, il parvient à modifier la trame du rêve et, du fond de sa cellule, ouvre un passage vers l'observatoire du massif des Saïan.

Le Grand Prêtre Qu'Il Ne Faut Pas Décrire demande alors à son serviteur, Jibek-Bolor, de partir en chasse. Ce dernier a pour mission de ramener de nouveaux captifs ainsi que le fuyard, mort ou vif.

Par une nuit de tempête, alors que la réalité bascule, Luka Boukharov et une meute d'hommes de Leng aux ordres de Jibek-Bolor font route vers l'observatoire.

Les investigateurs se situent en bout de course. Face aux dangers, ils peuvent compter sur l'aide mystérieuse de plusieurs enfants insaisissables. Ces derniers essaient de leur passer des messages, les conseillent et tentent de leur faire découvrir le pouvoir du rêve. Les héros disposent en effet de talents dans ce domaine. Encore faut-il qu'ils

Une histoire d'époque et de background

Le scénario est proposé dans une version contemporaine. Il est cependant particulièrement aisé de modifier quelques détails afin de jouer ce scénario en 1920, voire en 1890.

De la même manière, un Gardien qui souhaite s'appuyer sur le contexte développé dans les suppléments de la gamme *Delta Green* pourra aménager l'histoire en ce sens. Les héros sont alors des agents de la conspiration en quête de réponses sur les disparus de l'observatoire. Il peut également être intéressant de faire en sorte qu'un seul et unique investigateur soit membre de *Delta Green*. Ses amis sont ainsi ignorants des véritables enjeux de ce séjour en Sibérie. Amitié, trahison et révélations sont au rendez-vous.

Aide de jeu n° 1

Des amis d'enfance

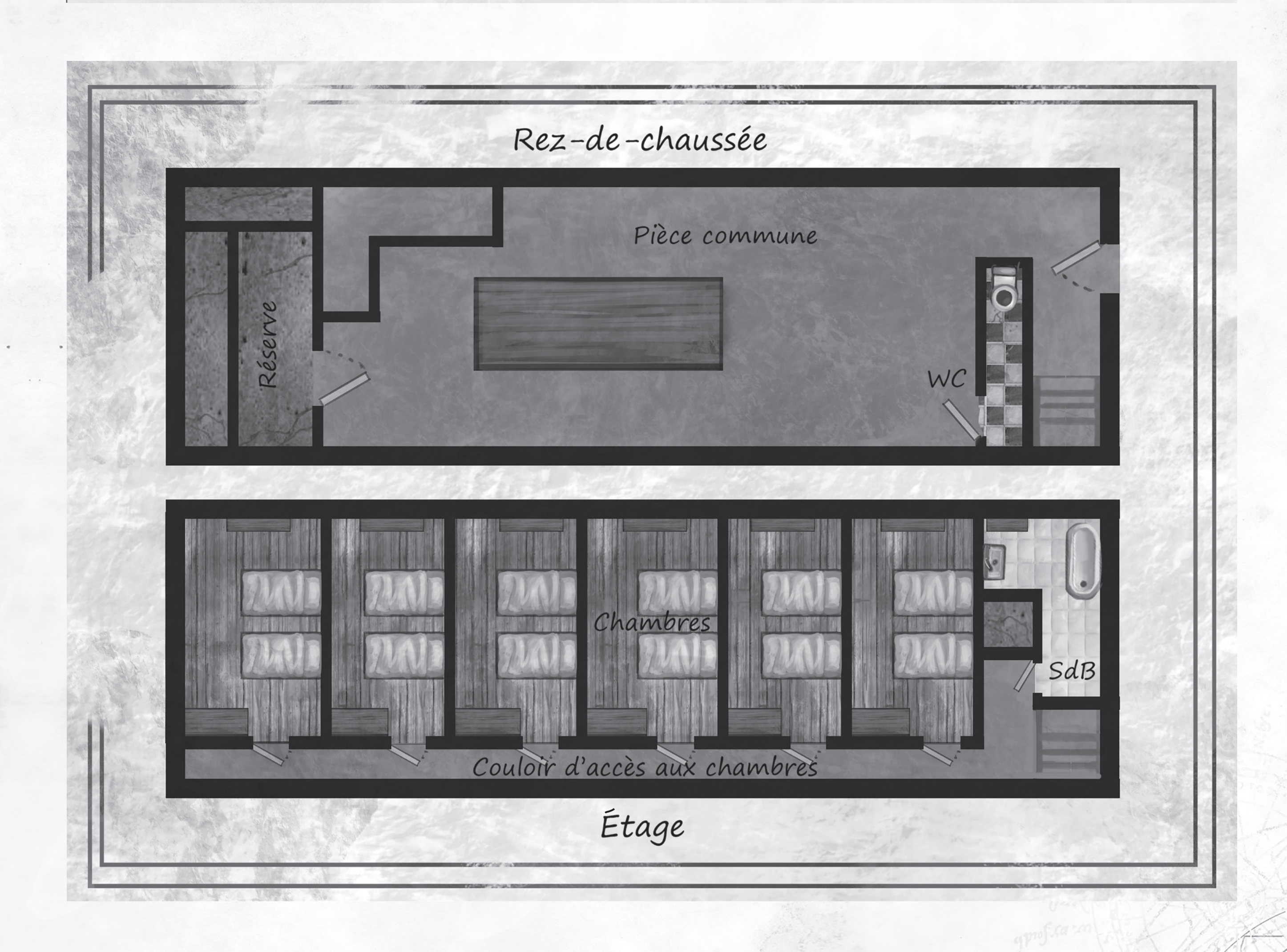
Vous avez grandi à la campagne, à plus de 60 km de la première ville, du premier cinéma, du premier commerce. Ainsi, dès les premières années d'école, votre petit groupe s'est formé et vous ne vous êtes jamais quittés. Vous avez vécu des milliers d'aventures dans les champs, à vous inventer des histoires de chevaliers, de cow-boys, de militaires, de monstres, etc. Vous avez construit des centaines de cabanes dans les arbres. Aussi loin que remonte votre mémoire, vous êtes inséparables. Les années universitaires auraient pu sonner le glas de votre petit groupe, mais vous êtes toujours restés en contact. Dès que cela est devenu possible, vous avez fait en sorte que votre activité professionnelle vous rapproche à nouveau.

Votre groupe est très soudé. Vous partagez un goût pour la rêverie, les histoires, le rire, les jeux. Vous n'avez jamais laissé aucun problème entraver votre amitié. Vous êtes francs et attentionnés les uns envers les autres.

Vous partagez tous vos secrets. Ainsi, vous savez que chacun d'entre vous a appris à vivre avec une phobie. Cette phobie s'est imposée à vous étant enfants, durant une même nuit. Cet étrange mimétisme a contribué à resserrer les liens qui vous unissent.

L'observatoire

- L'observatoire est planté au milieu d'une zone désertique et rocailleuse. Aucune route ne permet d'y accéder et le premier village se situe à quatre heures de marche. Un hélicoptère approvisionne les installations une fois par semestre et, de manière hebdomadaire, un vieux Mongol édenté transporte à dos de mules quelques denrées alimentaires.
- Le plateau est aride. Quelques arbres rabougris et un lichen rampant constituent la seule végétation. On voit parfois des bouquetins à proximité des installations mais, bien souvent, seuls de gros corbeaux noirs fréquentent ces hauteurs.
- L'électricité est produite par quelques panneaux solaires, des éoliennes et un groupe électrogène. Ce dernier fonctionne au fioul. Le carburant est stocké dans la remise qui se trouve à proximité.
- L'eau provient d'une citerne qui puise directement dans la nappe phréatique. Lors de certains froids extrêmes, l'eau peut geler. Il faut alors quitter les installations le temps que les canalisations dégèlent.
- Les conditions de vie dans cet observatoire sont spartiates. L'eau, la nourriture et l'électricité sont rationnées. Seul le quartier d'habitation est chauffé et l'unique moyen d'entrer en communication avec le monde extérieur est une vieille radio HF installée dans l'observatoire.
- Ici, les tempêtes de neige sont fréquentes et violentes. C'est pourquoi un câble relie chaque bâtiment. On peut ainsi se déplacer d'un lieu à un autre sans risquer de se perdre dans le blizzard.
- Toutes les constructions sont fonctionnelles et rudimentaires. Elles ont été édifiées avec des matériaux légers et résistants.
- L'observatoire est un immense hangar de tôle où courent des câbles, des gaines et des conduites de toutes parts. La lunette et le poste d'observation se situent en mezzanine et surplombent une vaste salle de travail. Des bureaux, des ordinateurs et des serveurs ronronnent en permanence au rez-de-chaussée.
- Le quartier d'habitation est une bâtisse à étages. Le rez-de-chaussée est occupé par une grande salle commune avec un coin cuisine, un cabinet de toilette et une réserve sur l'arrière du bâtiment. Afin de conserver la chaleur, aucune fenêtre n'a été aménagée au rez-de-chaussée. On accède à l'étage par un escalier de bois particulièrement raide, un couloir permet alors d'accéder à six chambres de 8 m² ainsi qu'à une petite salle de bain. Les chambres sont spartiates. On y trouve deux lits et une armoire. Toutes disposent d'une fenêtre équipée de volets anti-tempête.
- Compte tenu de l'absence d'espace de rangement dans les bâtiments, les pièces sont rapidement envahies par le désordre. Des revues, des livres, des outils, des accessoires divers encombrent le sol et chaque plan de travail. La gestion des déchets reste problématique. Ainsi, les résidents successifs ont eu tendance à accumuler une grande masse d'objets inutiles.
- Dans ce désordre plus ou moins organisé, on peut trouver un fusil de chasse, des fusées de détresse, de l'alcool, une hache, de nombreux outils, des lampes-torches, des bougies, une mallette de premiers soins bien fournie et un incroyable bric-à-brac laissé par les précédents occupants.





soient en mesure de « débloquer » leur potentiel. Les investigateurs ont oublié que les Contrées du Rêve leur étaient familières. Plus jeunes, ils arpentaient en rêve les rues d'Ulthar, de Céléphaïs, d'Inquanok et s'étaient construit un domaine dans un arbre majestueux de la Jungle de Kled. Les enfants sont bien placés pour réveiller ces souvenirs. Ils ne font qu'un avec les investigateurs. Ils sont une autre virtualité de leur personnalité. Le temps n'existe pas dans les Contrées du Rêve. Ainsi, rien n'empêche un investigateur passé physiquement derrière le mur du sommeil de rencontrer le rêveur qu'il était étant enfant. La rencontre reste cependant surprenante… voire traumatisante.

Mise en place pour les joueurs

Nous sommes le 14 février 2016 et les héros résident à l'observatoire du massif des Saïan depuis plus de dix jours. Ils ont trouvé leurs marques mais attendent sans doute avec impatience la fin de leur mission. L'isolement du lieu ainsi que les rumeurs qui courent au sujet de ce plateau perdu aux confins de la Sibérie sont éprouvants pour leur moral. Par ailleurs, lorsqu'ils s'endorment, les investigateurs sont assaillis par des rêves et des cauchemars d'une grande intensité. On prétend que ce phénomène est lié à la raréfaction de l'air.

Seul Gorki amène un peu de réconfort aux héros. Ce berger allemand garde l'observatoire et semble toujours prêt à défendre ses résidents.

L'histoire occulte de l'observatoire

L'observatoire a été construit au cours de l'été 1980 par une équipe d'ouvriers et de scientifiques russes. Dès cet été, deux disparitions furent à déplorer. Deux ouvriers qui s'étaient éloignés du chantier pour quelques photos ne furent jamais revus. Par ailleurs, toute l'équipe fut frappée par de violents cauchemars. L'observatoire acquit immédiatement mauvaise réputation.

Par la suite, l'histoire de ce lieu n'est qu'une longue liste de morts et de disparitions. En novembre 1981, un scientifique fut retrouvé pendu dans l'observatoire. En 1986, une équipe internationale composée de huit scientifiques russes et américains disparut totalement sans laisser de traces. Deux ans plus tard, un écrivain qui avait loué l'observatoire pour un mois se suicida en se tranchant les veines. Il laissa derrière lui une lettre incohérente. À nouveau, en 1994, six scientifiques disparurent. Cette fois-ci, des traces de luttes furent découvertes. L'enquête n'apporta aucune réponse. En 2002, un scientifique japonais assassina deux collègues sans raison apparente. Il purge actuellement une peine de prison à Tokyo. En 2008, cinq scientifiques se volatilisèrent et quatre autres en 2011. En 2014, un astronome russe disparut pendant trois jours. Il affirma avoir erré pendant des mois sur un plateau dément où trônait un temple de pierre. Enfin, en février 2015, quatre scientifiques ne donnèrent plus signe de vie. Seul Gorki, le chien de l'un d'entre eux, fut retrouvé.

Par ailleurs, tous les résidents de l'observatoire ont été frappés de cauchemars et tous évoquent diverses expériences inexplicables : disparition ou apparition de certains objets, visions, sensations de déjà-vu, impression d'être observés, froid soudain, réactions physiologiques étranges, sons venant de nulle part, perte de temps, etc.

Nuit de cauchemar

Signes précurseurs

Le vieux Toungouse

C'est jour de ravitaillement. Comme chaque mardi, Damdin et ses six yaks arrivent alors que la matinée touche à sa fin. Il apporte des provisions et quelques surprises qui améliorent l'ordinaire. Damdin est un vieillard d'une soixante d'années. D'origine toungouse, il parle un sabir difficile à comprendre, mélange de russe, de mongol et de patois local.

Aujourd'hui, Damdin empeste l'arkhi, une sorte de vodka mongole confectionnée à base de yaourt. D'ordinaire, le vieil homme prend le temps de rester quelques heures avec les personnages, mais cette fois-ci, il semble pressé et inquiet.

Si on l'interroge, il dit que la montagne va vite devenir dangereuse. Il connaît les signes. Il sait qu'une terrible tempête va ravager le plateau. Une tempête particulière. La tempête des âmes mortes (*marà*, dans sa langue).



Mis en confiance avec un peu d'argent ou d'alcool, Damdin peut prendre quelques minutes pour développer ses propos. Comme tous les Toungouses, il sait que l'âme s'éloigne du corps pendant le sommeil. Sur ce plateau, en certaines circonstances, il arrive que l'âme s'éloigne tellement du rêveur qu'elle ne retrouve jamais son chemin. Damdin explique ainsi les disparitions, meurtres et suicides qui émaillent l'histoire de l'observatoire. Il prétend par ailleurs que le peuple pazyrik qui vivait dans ces montagnes en des temps lointains s'est endormi un soir pour disparaître à jamais. Il livre également quelques histoires horribles au sujet de l'observatoire (voir ci-contre) et termine en indiquant que d'étranges squelettes d'humanoïdes cornus ont déjà été découverts dans les environs.

Avant de repartir, Damdin conseille aux héros de ne pas dormir, de rester enfermés dans l'observatoire et de ne sortir sous aucun prétexte. Enfin, il peut offrir aux investigateurs des talismans de protection (totalement inefficaces, bien entendu).

Et si les héros ne dorment pas

Il est intéressant de faire en sorte que les joueurs ne sachent pas si leurs personnages dorment ou sont éveillés. Ainsi, la tempête qui marque la rupture entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve arrive de manière soudaine, pendant la nuit.

Si les héros dorment, ils sont réveillés par la tourmente et par les phénomènes qui l'accompagnent. Dans le cas contraire, prétendez qu'ils se sont légèrement assoupis. Laissez supposer qu'ils se sont peut-être endormis. Un jet de dés « en aveugle » derrière le paravent fera merveilleusement illusion.

Avant la nuit

Le temps semble clément et aucune tempête n'est annoncée. Un contact radio avec la plus proche station météo permet de s'en assurer. Les héros peuvent ignorer les mises en garde du vieux Toungouse, mais de nouveaux « signes » risquent de les inquiéter.

En fin d'après-midi, alors que le soleil est couché, le ciel prend une teinte olivâtre et tout baigne dans une luminosité maladive. Des courants d'air froid descendent des montagnes et l'atmosphère est lourde, saturée d'ozone, comme avant l'orage.

Un nouvel appel à la station météo confirme pourtant l'absence de risque d'intempérie. Néanmoins, cette communication est difficile à établir et la voix de l'opérateur météo semble venir d'une distance lointaine.

Citerne
Observatoire
Quartiers d'habitation
Groupe électrogène
Remise

Les instruments de mesure physique et astronomique sont également perturbés. Ils relèvent des phénomènes magnétiques inquiétants qui pourraient correspondre à des éruptions solaires. Pourtant, aucune éruption n'est observée.

Enfin, avant la tombée de la nuit, les héros peuvent être les témoins de deux événements intrigants : une quarantaine de cervidés traversent rapidement le plateau. Ils fuient quelque chose qui vient des montagnes. Leur terreur est palpable (SAN 0/1). Plus tard, des centaines de corbeaux noirs se rassemblent dans le même arbre à proximité de l'observatoire. L'arbre ploie littéralement sous le poids des oiseaux. S'ils sont chassés, ils s'envolent en groupe et dessinent dans le ciel d'étranges arabesques avant de disparaître au loin (SAN 0/1).

Le repas pris en commun ne manque pas d'être pesant. Le quartier d'habitation est empli de bruits étranges et les héros ont la désagréable impression d'être observés. Gorki ne s'y trompe pas. Depuis le début de la soirée, il est inexplicablement nerveux et semble chasser les ombres.

La tempête

Éveil dans le noir

Que les personnages se soient endormis ou non (voir pages 82 & 83), une violente tempête les sort de leur torpeur. La nuit a été totalement calme jusqu'ici et la soudaineté du phénomène est angoissante. La tempête est terrible. Le vent mugit tel un démon et malmène les installations qui grincent et craquent dans la tourmente. Gorki est déchaîné. Il aboie et montre les dents comme si un danger approchait.

L'observatoire a commencé à basculer dans les Contrées du Rêve et les premiers effets se font sentir de manière insidieuse. Ainsi, certains objets modernes ont déjà disparu. C'est le cas des téléphones cellulaires, des ordinateurs portables, des tablettes, etc. Par contre, d'autres objets apparaissent sans explication. C'est le cas d'une épée en bois qui a appartenu à un des héros dans sa jeunesse (SAN 0/1) ou ce petit bateau taillé dans l'écorce par un autre investigateur le jour de ses 11 ans (SAN 0/1).

Alors que les héros prennent les premières décisions d'urgence, une alarme retentit dans les quartiers d'habitation. Ce dispositif informe les scientifiques qu'un dysfonctionnement majeur affecte les instruments de mesure et les ordinateurs de l'observatoire. Pour rétablir la situation, il est nécessaire de se rendre dans le bâtiment qui abrite la lunette astronomique.

Il n'est pas particulièrement dangereux de rejoindre l'observatoire mais la tempête reste impressionnante. La neige tombe à foison et single les héros qui s'aventurent dans la tourmente. Le vent et les flocons dessinent des arabesques et certains investigateurs imaginatifs peuvent deviner des formes monstrueuses dans le blizzard. Par ailleurs, en réussissant un test de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs distinguent de lointaines lumières vacillantes qui semblent se diriger vers l'observatoire et entendent d'étranges sons de tambour portés par le vent (SAN 0/1).

C'est en ouvrant la porte de l'observatoire que les personnages sont confrontés à un premier choc. La très grande majorité des ordinateurs et appareils de mesure a tout simplement disparu. Rien ne peut expliquer comment des tonnes de matériel ont pu s'envoler en quelques heures (SAN 0/1D4). La radio est toujours présente bien que sa conception paraisse rudimentaire. Il est impossible d'entrer en contact avec qui que ce soit. L'appareil émet du bruit blanc ou une étrange musique flûtée qui semble venir de très loin. Au prix de quelques efforts, il est possible d'établir la communication avec un correspondant s'exprimant dans une langue gutturale, mélange d'aboiement, de sifflement et de grognement. Il s'agit sans aucun doute d'un dialecte élaboré, *mais qui ne semble pas humain* (SAN 0/1D4).

Enfin, les héros peuvent s'intéresser à la lunette astronomique. Cette dernière est elle aussi modifiée. Construite en cuivre et en laiton, elle semble plus robuste et plus simple d'utilisation. Il est complexe d'apercevoir quoi que ce soit dans la tempête, mais la persévérance permet aux aventuriers d'avoir une vue fugitive du ciel étoilé. Un test d'**Astronomie** réussi leur donne la certitude que *ces étoiles ne sont pas celles de la Terre* (SAN 0/1D4).

Le générateur

Soudainement, le générateur s'interrompt. L'électricité n'alimente plus les bâtiments et les investigateurs doivent utiliser des lampes-torches pour se diriger. Les héros vont sans doute chercher à relancer le groupe électrogène. Ce type de panne

Aides de jeu n°2 à 5

Rappelle-toi le chat qui t'avait volé ton sac de billes. Tu l'as pourchassé de longues heures sur les toits d'Ulthar sous la lune gibbeuse. Ton rire s'envolait par-dessus les nuées.

La lumière était aveuglante sur le port de Céléphaïs. Tu regardais les voiles blanches en partance pour Oriab ou Inquanok. Te souviens-tu du mendiant qui s'était approché de toi ? Vous avez parlé longuement et tu n'as compris que plus tard qu'il s'agissait du roi Kuranès.

Tu as fait route pendant un temps avec la compagnie des sombres rôdeurs de Mère Sourire. De Akurion à Kadathéron vous avez voyagé au pays de Mnar. Tu n'as pas pu oublier ce jeune garçon cornu qui t'a appris à jongler, à chanter et à rêver.

Quelle incroyable animation. Le port de Thran bourdonnait d'activités. Tu étais venu(e) avec tes amis pour assister au duel des rois. Te souviens-tu du merveilleux cadeau que t'a fait ce marin barbu à qui tu avais raconté une histoire ?

Conseil de mise en scène

Jouer avec la lumière est essentiel durant ce scénario. Équipez vos joueurs de lampes-torches. Lorsque l'électricité n'alimente plus les installations, utilisez ces lampes pour vous éclairer. Jouez avec le faisceau lumineux : aveuglez vos joueurs, braquez la lampe à l'autre bout de la pièce comme si vous aviez repéré quelque chose… Enfin, lorsque les lampes-torches s'éteignent à leur tour, plongez vos joueurs dans le noir pendant quelques minutes. Allumez ensuite des bougies ou des allumettes qui deviennent la seule source de lumière.

est en effet assez courant et peut rapidement être réparé.

Cette sortie dans la tempête est l'occasion de nouvelles constatations désarmantes. La neige recouvre maintenant le sol et le relief semble modifié. La tempête s'est légèrement calmée et l'on devine parfois la Lune à travers les nuages. Cette dernière est immense. Par ailleurs, l'aspect extérieur des bâtiments est modifié. Les murs sont en pierre et on croit deviner un second étage aux quartiers d'habitation (SAN 1/1D6).

Le générateur a également subi une transformation drastique. Le groupe électrogène s'est transformé en une machinerie baroque faite d'électrodes de cuivre, de pièces de laiton, d'étranges antennes et d'un bassin où flottent des fibres de nature inconnue. Devant ce bassin, un appareil de contrôle permet d'actionner des poulies qui plongent certaines parties de l'installation dans l'eau ou, au contraire, les en retirent. Un test en **Électricité** ou **Mécanique** permet de comprendre le mécanisme de base de cette machinerie. En l'activant, des arcs électriques la parcourent et la partie de l'observatoire qui abrite la lunette astronomique est alimentée en énergie (voir ci-après). En cas d'échec, un arc électrique frappe aléatoirement une personne présente dans la pièce qui encaisse 1D4 points de dégâts.

Les flash-back

À la lecture de certains écrits laissés par les enfants, les investigateurs sont invités à voyager dans une parenthèse onirique. Ils glissent du cauchemar vers le merveilleux. Pour cela, utilisez un élément du récit qui fait transition et emporte le personnage vers cet « ailleurs » onirique.

Par exemple, alors qu'un aventurier lit un passage sur un rêve se déroulant dans la Jungle de Kled, il remarque la présence d'un papillon qui vole à proximité. En suivant des yeux ce papillon, il se retourne et découvre qu'il se trouve réellement dans la jungle. Improvisez alors une courte saynète où l'investigateur reste maître de ses actions. Le retour vers le plateau de Leng s'effectue de la même manière. Par exemple, alors que l'investigateur est dans la Jungle de Kled, il entend des aboiements qui le ramènent vers Gorki et vers l'observatoire.

Lorsque tout change

Indépendamment des actions entreprises par les héros, les bâtiments sont plongés dans le noir. Seules les lampes-torches peuvent leur permettre de se repérer. Dans les quartiers d'habitation, Gorki est effrayé par quelque chose. Il semble courir après un rongeur qui se cache dans la pièce principale. Si les héros aident le chien et réussissent un test de **Dextérité**, ils parviennent à attraper un musard primitif venu trouver refuge dans la tempête (SAN 0/1D4).

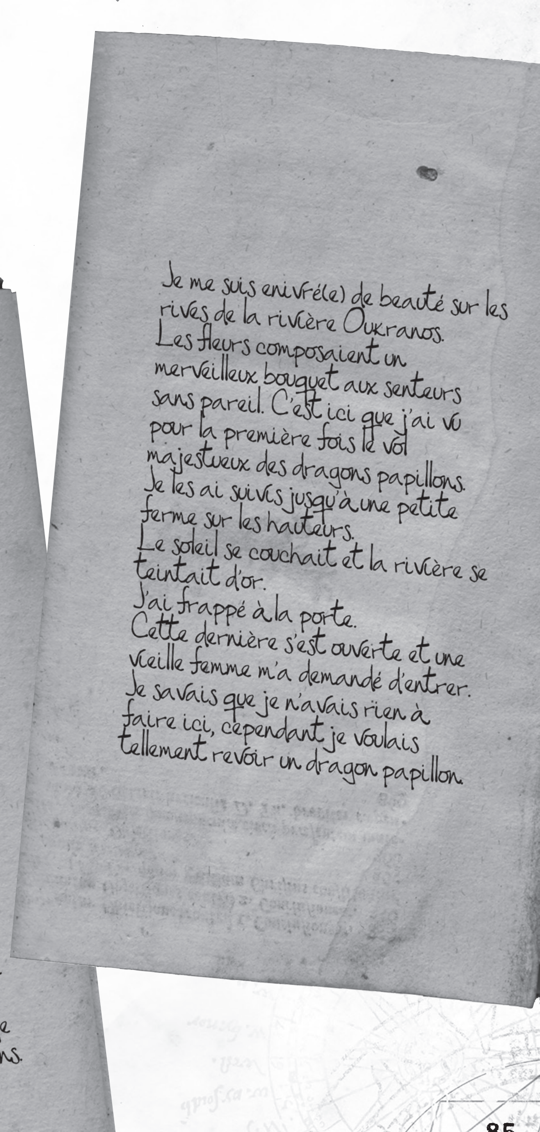
Le laboratoire alchimique

Faites de ce laboratoire alchimique un lieu perturbant, mais sans grand intérêt dramatique ou, au contraire, un centre de savoir ténébreux et dangereux. Dans ce dernier cas, les héros peuvent peut-être y découvrir des grimoires du Mythe qui évoquent les Contrées du Rêve et le plateau de Leng, des artefacts capables de les protéger ou de renforcer leur potentiel offensif (pourquoi pas un pistolet à foudre mi-go). Ils peuvent aussi trouver des cylindres rutilants et le dispositif mi-go qui permet d'entrer en contact avec les esprits capturés dans ces objets. Dès lors, ils pourront peut-être échanger avec des consciences sans pareilles capables de leur parler de chaque recoin des Contrées du Rêve.

Par ailleurs, dans cette même pièce, de nouveaux objets semblent apparaître. Tous sont liés à l'enfance des investigateurs : des petites voitures, des livres pour enfants, des balles multicolores, etc.

Aides de jeu n°6 et n°7

J'ai poussé un bouquet de fougères multicolores et une centaine de papillons bleus et roses a commencé à danser autour de moi. Je me suis approché(e) du palais d'ivoire sans prendre le temps de m'attarder sur les bas-reliefs d'une finesse exceptionnelle qu'on distinguait aux pieds des colonnes.
À l'intérieur du temple, la température était moins élevée. Personne n'était entré ici depuis bien longtemps. J'ai décidé de m'avancer vers le bassin d'eau claire qui trônait au centre de la pièce. Le petit pygmée de la jungle de Kled m'avait bien dit qu'en regardant dans le bassin sacré, je trouverais réponse à mes questions.


Je me suis enivré(e) de beauté sur les rives de la rivière Oukranos.
Les fleurs composaient un merveilleux bouquet aux senteurs sans pareil. C'est ici que j'ai vu pour la première fois le vol majestueux des dragons papillons.
Je les ai suivis jusqu'à une petite ferme sur les hauteurs.
Le soleil se couchait et la rivière se teintait d'or.
J'ai frappé à la porte.
Cette dernière s'est ouverte et une vieille femme m'a demandé d'entrer.
Je savais que je n'avais rien à faire ici, cependant je voulais tellement revoir un dragon papillon.

Aides de jeu n°8 et n°9

Je me promenais dans la ville de Zar. J'espérais y trouver mon professeur d'escrime. Tout était sombre et la moindre source de lumière me semblait étouffée.
J'approchai d'un temple en ruine. Ses colonnes de marbre gisaient sur le sol. Cinq enfants étaient assis sur l'herbe à proximité. Ils jouaient à un jeu étrange baptisé « Qui suis-je ? ».
L'un d'entre eux me demanda si j'étais vivant(e) ou mort(e). Le second me posa la même question ainsi que les trois autres. Je compris qu'aucun d'entre eux n'avait de mémoire. Je décidai alors de changer les règles du jeu. C'est uniquement à ce moment que je sentis derrière moi la présence d'une autre personne.

Nous naviguions depuis six jours sur la mer cérénérienne. Les embruns nous caressaient. Un soleil flamboyant nous séchait la peau. Le bruit des cordages. Le vent du large et l'odeur inoubliable de la haute mer.
J'avais fait la connaissance du jeune mousse. Il prétendait venir de Mnar.
Pour me le prouver, il me montra une étrange pierre en forme d'étoile.
Un jour sans vent, nous décidâmes de passer le temps en jouant aux dés. Il misa son étrange pierre et je fus obligé(e) de mettre en jeu ce que j'avais de plus précieux.

Aide de jeu n°10



L'horloge de Bengali-Shé ne marque ni l'avant ni l'après. Son mécanisme suit sa propre musique. Son rythme est celui du vent, de la lumière, du courant, du rêve. Son tic-tac est une pulsation cthonienne que chacun comprend de manière intuitive et atavique. Les Bengalis l'utilisent avec prudence, car celui qui modifie le rêve modifie le temps. Celui qui modifie le rêve modifie l'espace. Les Bengalis savent que les aiguilles sont des leurres, car seul le rêve dicte sa loi. Ainsi, le haut rêveur fera confiance au rêve et non aux aiguilles. Il utilisera l'horloge de Bengali-Shé avec la déférence du pénitent qui entre dans le temple des dieux.

Des mots se matérialisent également dans les endroits les plus improbables : dans les poches des investigateurs, sous leurs yeux… Il s'agit d'étranges récits écrits à la main par de jeunes enfants (aides de jeu n°2 à 5 p.84). Ces écrits ne manquent pas de déstabiliser les investigateurs. Ils leur rappellent de lointains souvenirs oubliés (SAN 0/1D4).

Bientôt, toutes les lampes-torches s'éteignent. Au même instant, les héros sont plongés dans le noir. Ils ont alors l'impression de ne pas être seuls. Une présence les accompagne dans les ténèbres. Ils entendent des rires étouffés, sentent des déplacements d'air et sont parfois frôlés par quelqu'un. Ils ont la sensation que des enfants mutins se jouent d'eux dans le noir. L'observatoire vient de basculer dans les Contrées du Rêve et tout change brutalement. Lorsque les investigateurs parviennent à trouver une source lumineuse, tout a changé. Le mobilier, les objets, les bâtiments, tout s'est transformé et prend des airs moyenâgeux. Même les vêtements portés par les héros sont désormais en accord avec ce nouvel environnement (SAN 1/1D6).

C'est dans la pièce de la lunette astronomique que la transformation est la plus radicale. Le hangar s'est transformé en une sorte de laboratoire alchimique où cornues, alambics et creusets ont remplacé les ordinateurs. La lunette est toujours là. Si le générateur est en marche, il est possible de l'utiliser. Braquée sur la lune, elle permet de distinguer des pyramides, des temples et des villes de cauchemars construits sur le sol de ce satellite (SAN 1/1D6).

La pièce qui n'existait pas

Derrière la porte

Si les héros ne se dirigent pas vers l'étage des quartiers d'habitation, c'est une étrange odeur d'encens ou Gorki qui les y attirent. Ils découvrent alors une nouvelle volée de marches qui débute au bout du couloir. Ces escaliers improbables sont immensément longs et n'ont aucune cohérence avec le bâtiment dans lequel se trouvent les héros (SAN 0/1D4). Au bout des escaliers, les investigateurs rejoignent une lourde porte de bois, derrière laquelle s'ouvre une immense bibliothèque. Les dimensions de cette dernière sont cyclopéennes. Des rayonnages dessinent un véritable labyrinthe destiné à perdre les héros. Au centre de ce dédale, une étrange horloge en forme de cercueil accompagne de son tic-tac régulier les pérégrinations des investigateurs.

Dans cette pièce, le son de la tempête est inaudible. Les personnages ont rapidement la sensation d'explorer une bibliothèque située hors du temps. Quelques meurtrières disséminées de-ci de-là renforcent ce sentiment. En regardant à travers, les héros distinguent des lieux improbables (Ulthar, la Nouvelle-Angleterre, le plateau de Leng, des planètes perdues, etc.) et des époques différentes. Par ailleurs, la bibliothèque semble se modifier en permanence de sorte qu'on ne peut jamais passer deux fois au même endroit (SAN 0/1D4).



L'homme cafard

Il s'agit d'un humanoïde à la peau chitineuse portant une carapace noire et massive sur le dos. Sa tête, particulièrement impressionnante ressemble en tout point à celle d'un cafard. Cette créature est assez lente et ses sens sont inadaptés à notre univers. Grâce à ses antennes, elle sent les déplacements de certaines ondes, mais elle est totalement myope. Ce monstre vient d'une dimension alternative où le rêve est le fondement d'une civilisation pacifique. Il n'est pas vraiment dangereux, mais il se défendra s'il est attaqué.

Caractéristiques :

FOR	70
CON	55
TAI	85
DEX	40
INT	95
POU	80

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 4

Combat :

- Morsure 35 % (17/7)
  1D8 + 1 points de dégâts + impact
- Arme à énergie 55 % (27/11)
  2D6 points de dégâts

Compétences :

Discrétion	50 %
Écouter	50 %
Rêver	65 %
Sentir la peur	65 %

Sorts : *Éviscération, Explosion stupéfiante, Vent viridien.*

Protection : 2 points de peau chitineuse.

Perte de Santé mentale : 1/1D8.

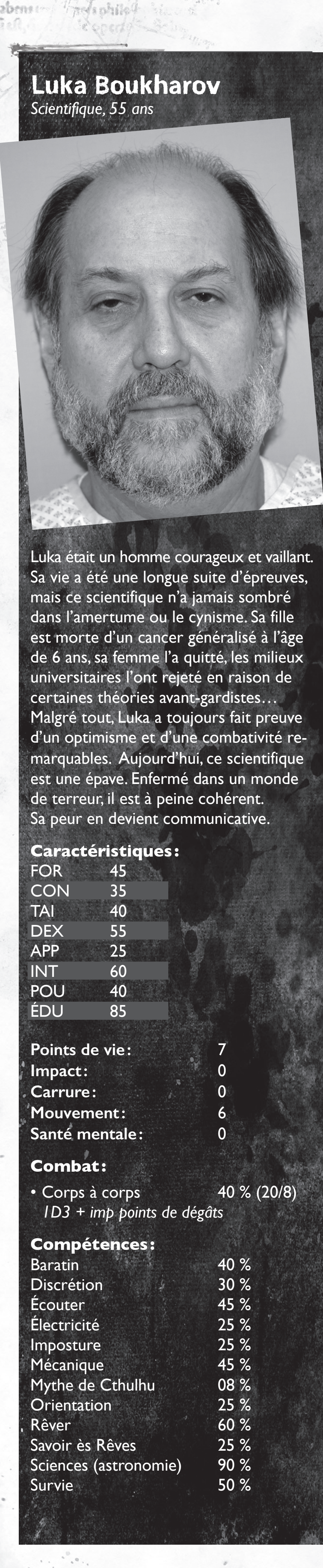
Prends garde à la réalité. Elle se joue de toi. Elle s'efface comme s'efface le rêve.

Dis-toi que tu rêves. Persuade-toi que tu rêves. Alors, tu pourras rêver.

Si tu veux un fruit, si tu vois un fruit, tu as un fruit.

Oublie les lois fondamentales du temps et de l'espace. Trouve la cohérence de ton univers. Alors tu pourras survivre.

Aides de jeu n°11 à 14



Luka Boukharov

Scientifique, 55 ans

Luka était un homme courageux et vaillant. Sa vie a été une longue suite d'épreuves, mais ce scientifique n'a jamais sombré dans l'amertume ou le cynisme. Sa fille est morte d'un cancer généralisé à l'âge de 6 ans, sa femme l'a quitté, les milieux universitaires l'ont rejeté en raison de certaines théories avant-gardistes… Malgré tout, Luka a toujours fait preuve d'un optimisme et d'une combativité remarquables. Aujourd'hui, ce scientifique est une épave. Enfermé dans un monde de terreur, il est à peine cohérent. Sa peur en devient communicative.

Caractéristiques :

FOR	45
CON	35
TAI	40
DEX	55
APP	25
INT	60
POU	40
ÉDU	85

Points de vie :	7
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	6
Santé mentale :	0

Combat :

- Corps à corps 40 % (20/8)
  1D3 + imp points de dégâts

Compétences :

Baratin	40 %
Discrétion	30 %
Écouter	45 %
Électricité	25 %
Imposture	25 %
Mécanique	45 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Orientation	25 %
Rêver	60 %
Savoir ès Rêves	25 %
Sciences (astronomie)	90 %
Survie	50 %

Seule l'horloge échappe à cette règle. Il est toujours facile de revenir vers elle, et de là, vers la porte d'accès à la bibliothèque. L'horloge comporte neuf aiguilles et les signes gravés sur son cadran sont clairement cryptiques. On peut entrer à l'intérieur de l'horloge, modifier l'emplacement des aiguilles, mais le mécanisme reste inopérationnel.

Les livres se ressemblent tous. De taille équivalente, ils sont protégés par une couverture en cuir vert, rouge ou bleu. Tous sont rédigés à la main sur un papier jaune et granuleux. Les personnages reconnaissent sans mal l'écriture enfantine des messages reçus plus tôt. À nouveau, les récits semblent être des rêves qui invitent les investigateurs à voyager (aides de jeu n°6 à 9 p.85 à 86). Comme toujours, ces derniers ont la sensation de connaître ces rêves. Il s'agit pour eux de souvenirs oubliés.

Si les personnages pensent être endormis, ils chercheront peut-être un récit en lien avec leur péripétie. Comprendre le plan de classement de la bibliothèque est possible. Ce tour de force repose sur l'intuition. Il faut ainsi réussir un test de **Pouvoir** diminué de son score en **Bibliothèque**. Plus l'approche est rationnelle, moins il est possible de découvrir le livre recherché. L'ouvrage découvert, les héros réalisent qu'ils sont au centre du récit, mais n'en sont pas les narrateurs. Leurs aventures semblent être contées par de mystérieux observateurs.

Les investigateurs peuvent également mettre à profit leur recherche pour découvrir un ouvrage relatif à la mystérieuse horloge. Une réussite leur permet de mettre la main sur un étrange ouvrage. Plus volumineux que les autres livres, plus ancien, écrit par des moines copistes en des temps reculés. Une gravure de ce livre représente très distinctement l'horloge (aide de jeu n°10 p.86).

Gorki

Chien fidèle et courageux

Caractéristiques :

FOR	45
CON	55
TAI	40
DEX	70
POU	45

Points de vie :	9
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	12

Combat :

- Morsure 50 % (25/10)
  1D6 points de dégâts

Compétences :

Écouter	75 %
Esquive	45 %
Sentir	95 %

Et si les personnages n'ouvrent pas la porte

Il est possible que, murés dans leur terreur, les investigateurs décident de ne pas ouvrir la porte malgré les suppliques de Luka Boukharov. Au bout de quelques minutes, les appels à l'aide cessent. Gorki arrête également de gratter à la porte et part en courant en direction d'une autre partie du bâtiment. Luka Boukharov s'est matérialisé à l'intérieur. Sa folie et son désir d'être sauvé sont tel qu'il utilise sa compétence **Rêver** de manière inconsciente.

Une présence mystérieuse

Dans la bibliothèque, les héros ont rapidement la sensation de ne pas être seuls. Ils peuvent voir des visages les observer derrière les rayonnages, devinent des présences, constatent que certains livres sont placés sur des tables de lecture… Des enfants sont ici et jouent une partie de cache-cache qui semble les amuser. De temps à autre, ils laissent de nouveaux messages à l'attention des héros (aides de jeu n°11 à 14 p.87). Ils essaient par ce biais de réveiller chez eux leur capacité à rêver.

Si les investigateurs suivent les conseils qui leur sont donnés et tentent de libérer leur potentiel, ils testent leur **Pouvoir** diminué de leur score d'**Intelligence**. En cas de réussite, l'investigateur gagne la compétence **Rêver**. Son score est égal à son **Pouvoir** divisé par deux.

Alors que les héros sont occupés à tester leur nouvelle compétence ou à poursuivre les enfants, ils entendent l'horloge sonner douze coups. Presque au même moment, une très forte odeur de carton brûlé emplit la bibliothèque. Nos héros ont de la visite. Un voyageur d'une lointaine planète vient de faire son entrée en utilisant l'horloge-cercueil. Il se perd rapidement dans le dédale des rayonnages, mais les investigateurs devinent sans mal les traces de son passage : l'horloge est ouverte et la moquette qui recouvre le sol de la bibliothèque semble attaquée par une sorte de moisissure. Cette dernière conduit tout droit à l'homme cafard. Une créature noirâtre, bulbeuse et répugnante.





La horde de la nuit

Des créatures qui personnifient les terreurs les plus noires de leurs victimes. Elles se nourrissent de la peur de ces dernières et cherchent à pousser leurs proies à la folie.

Caractéristiques :

FOR	15
CON	30
TAI	30
DEX	65
INT	20
POU	30

Points de vie :	6
Impact :	-2
Carrure :	-2
Mouvement :	6/12

Combat :

• Frayeur
Impose un jet de SAN.
Seules les réussites majeures sont validées.

Compétences :

Discrétion	100 %
Sentir la peur	100 %

Protection : aucune, mais elles ne peuvent être blessées par des armes normales.

Perte de Santé mentale : 1/1D6

Jibek Bolor

Dans la langue des bêtes lunaires, Jibek Bolor signifie « Celui qui sert ». C'est un envoyé du Grand Prêtre Qu'll Ne Faut Pas Décrire et sa dévotion envers ce dernier est absolue. Il conduit les troupes du Grand Prêtre avec poigne et intelligence. Il a pour mission de ramener des proies vivantes devant son maître et rien ne pourra l'en empêcher. Il préférera mourir plutôt que de revenir les mains vides au temple de pierre.
Jibek Bolor est un chasseur intelligent et vicieux. Il sait utiliser la peur pour pousser ses proies à commettre des erreurs.

Caractéristiques :

FOR	110
CON	85
TAI	125
DEX	60
INT	90
POU	80

Points de vie :	21
Impact :	+2D6
Carrure :	3
Mouvement :	7

Combat :

• Lance 75 % (37/15)
1D10 + 1 points de dégâts + impact

Compétences :

Rêver	80 %
Stratégie	85 %
Tactique	90 %

Sorts : *Folie furieuse, Insoutenable démangeaison, Passage invisible, Langage universel, Serf serviable, Camisole vivante, Mâchoires de Pandémonium.*

Protection : aucune, mais les armes à feu font le minimum de dégâts.

Perte de Santé mentale : 0/1D8

Aides de jeu n°15 et 16

Il vient avec ses cauchemars. Tu dois t'en debarrasser ou ses cauchemars auront raison de toi.

Ce n'est pas parce que tu n'as jamais vu de porte de derrière qu'il n'y a pas de porte de derrière. Ce n'est pas parce qu'il n'y a pas de fenêtres au rez-de-chaussée qu'il n'y en aura jamais.

Le rescapé

Le nouveau venu

Arrivée inattendue

Si les personnages sont dans la bibliothèque, ils ne tardent pas à entendre les aboiements furieux de Gorki. Ces aboiements semblent venir de très loin, mais le chien est, sans nul doute, dans un état peu ordinaire. Il gratte à la porte du quartier d'habitation, comme s'il souhaitait en sortir. Il semble nerveux et étrangement excité.

Quelques instants plus tard, on frappe à la porte. Des coups violents et répétés suivis d'un appel à l'aide hurlé en russe puis en anglais.

Si les investigateurs ouvrent la porte, ils se trouvent face à une épave qu'ils finissent par reconnaître sous les traits de Luka Boukharov (SAN 1/1D6). Luka a perdu une trentaine de kilos. Ses traits sont émaciés et ses joues creusées. Il a visiblement traversé la tempête dans des vêtements de toile et ses pieds sont nus. Il grelotte, ses cheveux sont gelés et il peine à ouvrir la bouche. Son regard est celui d'un fou. Luka est secoué par des tics nerveux et se gratte abondamment. Son corps est couvert de croûtes purulentes dont la nature est incertaine (SAN 0/1D4).

Un test en **Psychologie** est nécessaire pour déterminer l'état mental de Luka. Ce dernier souffre d'un violent état de stress post-traumatique. Des jets de **Psychanalyse** permettent d'entrer en

communication avec lui. Son récit est décousu, incohérent, empli de peur et de non-dits. Plus les personnages parviennent à mettre en confiance Luka, plus son récit peut être construit et intelligible.

Luka explique comment il a été enlevé par des créatures maléfiques et cornues, comment il a été emmené avec ses amis dans un odieux monastère de pierre et comment il a été vendu à des abominations sans noms. À partir de ce point, le récit de Luka se fait douloureux et chaotique. Il essaie de parler du monde souterrain de Luz, des seigneurs qui y habitent et des femmes-tiques. Il évoque la mort de ses compagnons et sa fuite qu'il parvient mal à expliquer. Il a souhaité si fort revoir Gorki avant de mourir que son vœu a été exaucé.

La folie qui accable Boukharov balaie toute forme de rationalité. Dans son esprit, réalité, rêves et cauchemars se mélangent. Cette situation est particulièrement dangereuse dans les Contrées du Rêve puisque Luka utilise la compétence **Rêver** sans s'en rendre compte. Ainsi, au cours de son récit, certaines parties de son histoire se matérialisent devant les héros. Ils devinent les salles voûtées de Luz et la forme mystérieuse de ses habitants (SAN 1/1D6).

La compagnie des cauchemars

Luka se sait pourchassé par les sbires de Jibek Bolor. Paranoïaque au dernier degré, il met en garde les personnages contre les hommes de Leng et leur maître. Bientôt, les investigateurs peuvent constater que les délires de l'astronome sont bien réels. Des petits groupes d'êtres bondissants prennent position autour de l'observatoire. Ces derniers n'entreprennent aucune action, mais se contentent d'assiéger les bâtiments. Ils n'interviennent que si un investigateur a l'imprudence de sortir. Dans ce cas, ils attaquent et essaient de le capturer.

Dès que Luka a conscience d'être pris dans une souricière, il se laisse envahir par la terreur. Il propulse alors les investigateurs dans son monde de cauchemar. L'environnement des héros devient immédiatement terrifiant. Les bâtiments ressemblent désormais à une prison sordide, peuplée de cadavres et de corps pourrissants. Les couloirs deviennent labyrinthiques et étroits. Plus rien n'a de sens (SAN 1/1D6).

Cette terreur attire par ailleurs la horde de la nuit, qui s'infiltre dans le cauchemar de Luka. Le monde torturé de l'astronome est désormais peuplé d'ombres qui jouent avec les peurs intimes des investigateurs.

Ces créatures se nourrissent de la peur de leurs victimes. Elles vont ainsi imposer à tous les héros des tests de SAN aussi longtemps qu'elles restent dans l'observatoire. Il n'y a pas beaucoup de solutions pour se débarrasser de ces monstres. Attirées par la terreur qui anime Luka, ces créatures ne partiront que si ce dernier parvient à se calmer ou s'il décède. Ainsi, deux réussites extrêmes en **Psychanalyse** peuvent suffire pour calmer la situation. Assassiner l'astronome reste également une issue efficace (bien que la perte de SAN liée à ce meurtre se doive d'être conséquente).

Les enfants aident les personnages, mais leur action reste limitée. C'est précisément depuis cette nuit qu'une phobie les a saisis (voir l'encadré *Quels personnages ?*). Ainsi, les enfants sont présents avec ces derniers, prisonniers du piège façonné involontairement par l'esprit malade de Luka. Les investigateurs peuvent avoir conscience de leur présence, mais réalisent que ces derniers

Hommes de Leng

Esclaves fanatisés aux ordres de Jibek Bolor

Caractéristiques :

FOR	55
CON	55
TAI	65
DEX	55
INT	55
POU	55

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat :

• Lance 25 % (12/5)
1D8 + 1 points de dégâts + impact

• Couteau 25 % (12/5)
1D4 points de dégâts + impact

Compétences :

Rêver	80 %
Stratégie	85 %
Tactique	90 %

Perte de Santé mentale : 0/1D5

Nouveau sort : *Langage universel*

Il s'agit d'un sort assez peu connu, qui ne se transmet que par voie orale. Aucun ouvrage du Mythe n'y fait allusion. Il permet au sorcier d'entrer en contact avec n'importe quelle cible, quelle que soit sa situation géographique. La communication s'effectue automatiquement dans la langue de la cible. Cette dernière entend la voix du sorcier de manière télépathique. Elle ne peut malheureusement pas lui répondre.

Le coût du sort est variable en fonction de la distance de la cible :

- À portée de vue : 3 points de magie
- À courte distance, mais hors de vue : 5 points de magie
- Sur un autre continent : 10 points de magie
- Dans une autre dimension : 20 points de magie

Ce sort permet à des sorciers de communiquer du Monde de l'Éveil vers les Contrées du Rêve et vice versa.



Le shantak

Horreur ailée à tête de cheval

Caractéristiques :

FOR	170
CON	65
TAI	250
DEX	50
INT	15
POU	50

Points de vie : 31
Impact : +4D6
Carrure : 5
Mouvement : 6/18
(en volant)

Combat :
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : ces grands monstres peuvent donner des coups ou mordre leurs adversaires.
Mordre et tenir (manœuvre) : ils peuvent maintenir un adversaire mordu dans leur gueule.

- Combat rapproché 45 % (22/9)
  1D6 points de dégâts + impact
- Mordre et tenir (manœuvre)
  2D6 + 2 points de dégâts, puis 1D6 points de dégâts par round
- Esquive 25 % (12/5)

Compétences :

Écouter	35 %
Trouver Objet Caché	45 %

Protection : 9 points de peau.

Perte de Santé mentale : 0/1D6

Une question de rythme

Dès que Luka fait irruption dans l'univers torturé des aventuriers, le rythme de la partie doit être soutenu. Les horreurs s'enchaînent et ne laissent jamais aux personnages la possibilité de souffler.

sont aussi terrorisés qu'eux. Les enfants vont inviter les personnages à mettre fin au problème le plus rapidement possible. En leur laissant des messages, ils leur conseillent d'assassiner l'astronome (aides de jeu n°15 et 16 p.89).

L'offensive

La stratégie de Jibek Bolor

Jibek Bolor est un chasseur. Il sait briser ses proies afin qu'elles tombent dans ses filets. Pour cela il demande à quelques groupes d'hommes de Leng de prendre d'assaut la porte principale ou d'entrer par les fenêtres de l'étage. Il s'agit uniquement d'escarmouches destinées à jauger la force des héros. Les hommes ont pour ordre de battre en retraite dès que l'affrontement devient sérieux.

Après avoir joué avec ses proies, Jibek Bolor lance le sort de langage universel et entre en communication avec un investigateur. Il lui donne son identité et le motif de sa présence. Il l'informe que toute résistance est vaine et l'invite à se rendre. Il lui fait savoir qu'en cas d'insoumission, il se montrera d'une cruauté sans égale. La bête lunaire est terriblement convaincante (SAN 1/1D6). Elle continue à parler télépathiquement au même investigateur de manière régulière et répétée.

Après avoir plongé ses proies dans la peur, Jibek Bolor lance une première attaque globale. Cette dernière dure 5 rounds. Les hommes de Leng essaient de fracasser la porte d'entrée

Les cadeaux des enfants

Voici quelques objets mystérieux que les enfants ont pu offrir aux héros. Le Gardien est bien entendu invité à en imaginer d'autres :

- **L'épée** : elle se présente le plus souvent sous la forme d'un sabre oriental couvert de symboles ésotériques. Cependant, cette arme semble être douée de sa propre raison et se présente parfois sous d'autres formes. Il s'agit d'une arme enchantée qui inflige toujours le maximum de dégâts (1D6+2) aux créatures des autres plans.
- **Le bouclier** : il s'agit d'un bouclier de petite taille, léger et totalement noir. Il semble fait d'un pan de nuit et ses bords paraissent toujours en mouvement. Ceux qui s'abritent derrière se confondent avec les ombres et disparaissent dans la nuit (compétence **Discrétion** +40 %).
- **La lanterne** : il s'agit d'une vieille lanterne de marin construite dans un métal léger et sombre. Sa lumière repousse les cauchemars et rassure les âmes en peine. Ceux qui s'endorment dans sa lumière gagnent 1D4 point de SAN.
- **L'outre** : il s'agit d'une petite outre confectionnée dans un cuir malodorant d'aspect caoutchouteux. L'outre se remplit seule et semble souvent animée de convulsions. Ainsi, elle fait penser à un organe abject. Le liquide a un goût amer et écœurant. Pourtant, ses effets bénéfiques sont bien réels. Il soigne les maladies et permet de gagner 1D6 points de vie tous les trois jours.
- **Le talisman** : il s'agit d'une pierre de Mnar enchantée par un sorcier hyperboréen. Les créatures des autres plans ne peuvent s'en approcher sous peine de perdre 1D4 points de vie/round.
- **Le bandeau frontal** : il s'agit d'un bandeau assez sommaire taillé dans un cuir sombre. Une sorte d'œil assez naïf orne son centre. Le porteur du bandeau est en mesure de voir l'invisible et de deviner certaines choses qui ne se sont pas encore produites.

avec un bélier, grimpent le long des murs pour se hisser jusqu'aux fenêtres, courent sur le toit pour trouver une voie d'accès. Les monstres sont omniprésents et les héros ont fort à faire pour les repousser (SAN 0/1D4). En parallèle, Jibek Bolor utilise ses sortilèges pour accroître la peur chez ses proies. Si cela lui est possible, il se rend invisible et approche ses victimes pour les harceler.

Au bout de 5 rounds, l'attaque cesse comme elle a commencé. Jibek Bolor renouvelle son invitation à abandonner la lutte. Il promet une fin atroce à ses victimes si elles refusent de se rendre.

Après avoir intimidé ses proies, il lance une nouvelle offensive. Elle est sensiblement identique à la précédente, mais les hommes de Leng ont pour ordre de ne pas cesser l'attaque avant d'avoir capturé les héros. Jibek Bolor va les aider en utilisant la compétence **Rêver**. Il modifie en effet le bâtiment dans lequel se sont réfugiés les investigateurs en créant des fenêtres au rez-de-chaussée, une porte de derrière, des ouvertures latérales, etc. Le bastion des personnages se révèle vite indéfendable.

La réalité s'effondre

Les investigateurs vont sans doute trouver refuge dans la bibliothèque de cet intrigant deuxième étage mais, même ici, ils ne sont pas en sécurité. Dès que les hommes de Leng prennent possession du premier étage, ils tentent de défoncer la porte de la bibliothèque. Jibek Bolor, de son côté, modifie à nouveau la réalité. Il essaie d'isoler les héros en transformant les rayonnages de cette pièce en murs de labyrinthe.

Les héros sont ainsi pourchassés dans des corridors infinis où il leur faut affronter les hommes de Leng, éviter Jibek Bolor et fuir leurs cauchemars.

Dans cette course folle, la horde de la nuit fait à nouveau son apparition au grand désespoir des aventuriers. Avec ces monstres, la réalité s'effondre et les rayonnages deviennent des murs recouverts d'humidité et de moisissure. Les héros peuvent se retrouver n'importe où : dans le sous-sol d'une crypte de la Nouvelle-Angleterre, dans le grand ossuaire des Dholes, au sein d'une cité des bêtes lunaires sur la Lune, dans les ruines de la lointaine Lomar (SAN 1/1D6).

En dépassant l'horreur à laquelle ils sont confrontés, les personnages peuvent réaliser que le tic-tac de l'horloge reste audible, quelles que soient leurs péripéties. Des tests d'**Écouter** ou d'**Orientation** peuvent les guider jusqu'à l'origine du bruit.

Les investigateurs pénètrent alors dans une petite pièce sombre où trône uniquement l'horloge-cercueil. Cette dernière semble plus haute et plus imposante que précédemment. Son tic-tac résonne avec une force inquiétante. Lorsque tous les investigateurs sont présents, les enfants sortent de l'ombre et se montrent sous leur vrai visage. Les héros se retrouvent ainsi face à eux-mêmes (SAN 1/1D6).

Les enfants leur rappellent que jadis, ils parcouraient les Contrées du Rêve. Ils leur font savoir qu'à l'âge adulte, la raison et le rationalisme l'ont emporté sur l'imagination. Qu'ainsi, ils ont tout oublié de leurs escapades passées. Pourtant, ils restent les rêveurs formidables qu'ils ont toujours été.

Chaque enfant va faire un présent à l'adulte qu'il est devenu. Un objet porteur de sens et de souvenirs. En recevant ce cadeau, la mémoire des investigateurs revient. Ils se souviennent des Contrées du Rêve et de leurs aventures par-delà le voile du sommeil. Ils gagnent alors la compétence **Savoir ès Rêves** au même niveau que leur compétence **Rêver**.

Par ailleurs, avec le retour de leur mémoire, les personnages se rappellent comment utiliser l'horloge-cercueil. Ils savent désormais comment fuir le plateau de Leng.

Par ici la sortie

Le voyage

La grotte

Utiliser l'horloge-cercueil n'est pas une opération facile. Les personnages vont choisir un lieu et une destination puis régler les aiguilles en conséquence. L'artefact permet en effet de voyager dans le temps et dans l'espace. Demandez un jet sous la caractéristique **Pouvoir**. Le résultat de ce jet de dés importe peu.

Les investigateurs entrent un par un dans l'horloge. Cette dernière se met alors à sonner et l'utilisateur disparaît. Il est projeté dans une dimension où le continuum espace-temps n'existe plus. L'utilisateur a l'impression d'avancer dans un long couloir noir où des sons lointains viennent troubler sa progression. Des bribes de discussion, de la musique, des bruits familiers, etc. Les voyageurs empruntent les couloirs de leur vie et entendent des sons passés ou futurs qui les concernent (SAN 0/1D4).

Ils arrivent bientôt face à une paroi de pierre brute. Il fait froid et les personnages peuvent sentir un courant d'air se faufiler le long d'une faille étroite. Avec difficulté, ils parviennent à franchir ce passage et rejoignent une grotte imposante, plongée dans une obscurité presque totale. La pâle lueur du jour se laisse deviner à l'autre bout de la grotte où un tunnel assez long rejoint une issue. Dans la pénombre des lieux, les investigateurs comprennent vite qu'ils ne sont pas seuls. Trois hommes de Leng immobiles les toisent (SAN 0/1D4). Un test d'**Intelligence** permet néanmoins

Et si on partait en campagne

La littérature et le cinéma regorgent d'œuvres où des hommes sont projetés contre leur gré dans un univers étrange qu'ils vont devoir appréhender pour espérer retrouver leur réalité : *Le Cycle de Tschaï* de Jack Vance, *La Planète des singes* de Pierre Boulle ou les aventures de John Carter, par Edgar Rice Burroughs, sont de bons exemples. Il y souffle un vent épique où les héros sont contraints de découvrir les codes de leur nouvel environnement afin de survivre.

À l'issue de ce scénario, nos personnages peuvent se retrouver très exactement dans cette situation. Ils vont devoir écumer les Contrées du Rêve pour trouver une voie vers le Monde de l'Éveil.

Construisez votre compagne en enchaînant divers scénarios se déroulant dans les Contrées. Glissez dans chacun d'eux quelques pistes pour conduire les personnages vers une issue potentielle, vers un individu qui pourrait connaître une voie, ou un livre qui apporterait réponse à leurs questions.

Faites également en sorte que les investigateurs soient confrontés à un « méchant récurrent ». Jibek Bolor est peut-être encore en vie et a juré de se venger. L'essentiel est de mettre les personnages en mouvement. La voie qu'ils cherchent ne peut être découverte qu'après un long voyage empli de surprises et d'actes héroïques.

aux héros de deviner que ces créatures sont bien trop figées pour être vivantes. Il s'agit en effet de statues.

Trois autres statues sont présentes dans la grotte. Taillées dans le roc, elles représentent des hommes de Leng pour deux d'entre elles et une horrible bête lunaire pour la dernière. Ces œuvres ont l'air anciennes.

Lorsque les personnages empruntent le boyau qui les conduit vers la sortie, ils constatent que des bas-reliefs et des ex-voto en mauvais état ont été gravés sur la paroi de la grotte. On y voit des hommes de Leng et des bêtes lunaires aux prises avec des humains. Ces derniers semblent venir d'un village niché dans les montagnes.

Le boyau finit par déboucher dans une petite grotte qui s'ouvre sur une vaste étendue de neige poudreuse. La luminosité est aveuglante. La grotte n'est pas vide. On y trouve des bols pleins de gruau, des quartiers de viande, des objets artisanaux, etc. Ces objets sont disposés à l'entrée de la grotte. Il s'agit sans aucun doute d'offrandes. Par ailleurs, une vingtaine de momies ont été entreposées dans un recoin. Elles sont enrubannées dans une sorte de toile de jute. Les plus anciennes sont ici depuis plus d'une centaine d'années et les plus récentes depuis moins de dix ans. Un investigateur disposant de connaissances en anthropologie pourrait définir l'origine de ces momies. Les inscriptions et la technique utilisée laissent penser qu'elles sont d'origine tibétaine.

La combe enneigée

Devant la grotte s'ouvre une gigantesque combe enneigée. Le ciel est d'un bleu limpide et la neige est immaculée. Un soleil radieux inonde le paysage de lumière, mais le fond de l'air reste glacial.

Difficile de se repérer dans cet environnement inconnu. Pourtant, les personnages peuvent deviner sous la neige fraîche une combe qui pourrait bien les conduire vers un col. Ainsi, les investigateurs vont affronter une marche difficile sans être équipés pour cet exercice. La progression est très lente dans cette neige profonde et le froid est mordant. Les investigateurs sont très vite fatigués à cette altitude, aveuglés par la luminosité, déshydratés par le soleil et découragés par l'incertitude de suivre un chemin viable (SAN 0/1D4).

Alors que les personnages commencent à désespérer, après plusieurs heures de marche, l'un d'entre eux repère un cairn. Bientôt, un nouveau cairn est visible puis un autre… Les personnages empruntent bien un chemin parcouru par des hommes. L'après-midi s'achève presque lorsque les investigateurs franchissent un premier col. D'ici, le point de vue est saisissant. Tous sont perdus au milieu d'une gigantesque chaîne de montagnes qui s'étend à perte de vue. En s'arrêtant ici quelque temps, les personnages sont frappés par une odeur méphitique portée par le vent. Une odeur de charnier infecte et inexplicable.

Le chemin suivi semble désormais descendre dans la vallée. D'autres cairns guident les personnages jusqu'à un antique pont de corde. En le franchissant, les investigateurs sont à nouveau surpris par la puanteur horrible. Un vent mauvais se lève et bientôt surgit l'ombre terrifiante d'un shantak et de son maître. Il est temps d'affronter Jibek Bolor en combat singulier.

Affrontement

Les personnages sont acculés. Face à eux se dressent la bête lunaire et son horrible shantak puant. Derrière eux s'ouvre un précipice mortel. Le pont de singe n'est pas une échappatoire envisageable, il placerait les investigateurs dans une position particulièrement vulnérable. La seule issue est l'affrontement.

Certain de l'emporter, Jibek Bolor ne fait pas usage de magie durant l'affrontement. Les investigateurs, de leur côté, peuvent compter sur leur supériorité numérique et sur les « cadeaux » offerts par les enfants. Ces deux atouts ne sont sans doute pas suffisants pour permettre de l'emporter.

Faites vivre à vos joueurs un combat épique et désespéré. Dans les derniers rounds, alors que tout espoir semble perdu, une armée d'hommes vêtus chichement et portant des lances vient en aide aux héros. Ces hommes semblent sortir de nulle part, se déplacent lestement sur la neige, secourent les investigateurs et se débarrassent de leurs opposants.

Qui sont-ils ? La réponse varie en fonction de la suite donnée à ce scénario. Si ce scénario se poursuit de l'autre côté du mur du sommeil, les Samaritains sont des natifs des contrées. Les personnages sont alors perdus quelque part au sud de la vallée des araignées.

Si nos investigateurs ont rejoint le Monde de l'Éveil, ils sont secourus par des Tibétains. Leur village se situe à quelques heures de marche.

Dans les deux cas, nos investigateurs peuvent s'étonner d'avoir été aidés par cette petite troupe sortie de nulle part. Le chef de l'expédition peut leur apprendre que leur présence leur a été révélée en rêve. Ils sont attendus depuis longtemps. On prétend en effet que « l'arrivée des étrangers » chassera les cauchemars qui hantent la vallée.



Rêve d'antan

Tristan Lhomme



Où un songe oublié appelle les rêveurs à la rescousse.





Fiche résumé

En quelques mots…

Les personnages sont happés par le souvenir de la chute d'un peuple très ancien, anéanti par des êtres inhumains. Peuvent-ils le modifier et, si oui, que se passera-t-il ?

Implication des investigateurs

Qu'il se trouve dans les plaines désolées du Nord ou dans l'hospitalière vallée de l'Ooth-Nargaï, le tumulus est un ovale long de plus de deux cents pas et large de cinquante. Haut de vingt mètres, il est couvert d'herbe rase.

Les habitants du coin l'évitent, mais les histoires confuses de malédiction qui circulent aux alentours ne semblent pas avoir beaucoup de substance.

Qu'est-ce qui pousse les personnages à s'y intéresser ?

- **Le hasard.** Nos héros passent tout simplement à proximité.
- **Les circonstances.** Ils poursuivent un ennemi qui s'y réfugie. Faute d'ennemi, un gamin d'un hameau voisin a disparu. Les villageois n'osent pas fouiller le tumulus et leur demandent ce service. L'enfant en sera quitte pour la peur. Pas eux.
- **Le boulot.** Un collectionneur d'une grande ville côtière cherche des chasseurs de trésors capables de fouiller le site, dans l'espoir de récupérer bijoux et objets magiques.
- **La curiosité.** Un endroit pareil renferme *forcément* des informations sur le passé des Contrées !

Enjeux & récompenses

Sauver un peuple entier de l'anéantissement et de l'oubli mérite bien un gain d'1D10 de SAN.

Ambiance

Le premier rêve de ce conte mêle anthropologie et siège désespéré, pour un résultat plus *heroic fantasy* que de coutume dans les Contrées. Dans le second, le groupe se meut dans un décor fluide, où la causalité est *réversible*. Lors de sa phase de rédaction, je me suis retrouvé à y penser comme à un « *Inception* barbare au pays des archétypes ». J'en ai été le premier surpris, mais au bout du compte, si cette définition peut vous aider…

Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	4/5
Interaction	3/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	4 à 6 heures
Nombre de joueurs	4-5
Époque	Contrées du Rêve

À l'affiche

Ours

Roi maudit.

Triomphe-des-eaux

Sage bienveillante.

La Magicienne

Némésis du roi Ours et de son peuple.

Introduction des rêveurs

Selon vos besoins, l'entrée du tumulus peut être ouverte ou enfouie sous des tonnes de terre. Quoi qu'il en soit, l'intérieur se limite à une longue allée couverte donnant sur une vaste salle dallée. Les « trésors » se réduisent à un trône de pierre sur lequel est assis le corps momifié d'un colosse barbu coiffé d'un bandeau de métal noir. De part et d'autre du siège royal, des centaines de squelettes sont disposés en arc de cercle (SAN : 1/1D3). La plupart tombent en poussière lorsqu'on les touche, mais des rêveurs peu délicats peuvent faire une riche moisson d'amulettes ou de pointes de lances, toutes en pierre.

Nos héros sortent certainement de là déçus mais, la nuit suivante, ils *rêvent à l'intérieur de leur rêve*. Ils s'éveillent à l'intérieur du tumulus. La salle est vide. Ils portent des tuniques et des braies de peaux tannées. Leurs armes ne sont plus d'acier, mais d'un métal qui ressemble à du bronze.

Lorsqu'ils empruntent le couloir, ils distinguent la lumière de torches, dehors. Dehors, un autre monde les attend. Le tumulus a disparu. Ils sortent d'une embrasure dans un mur de pierres sèches. Devant eux, des dizaines de guerriers barbares les… acclament ?

Les faits pour le Gardien

Le Peuple a vécu quelque part en Europe du Nord bien avant l'invention de l'écriture, en un temps où les métaux commençaient à supplanter la pierre. Ses exploits, ses triomphes et ses échecs ont été oubliés, mais il a laissé une trace dans les Contrées du Rêve : le tumulus.

Depuis des temps immémoriaux, le Peuple avait un accord avec les Autres, les êtres qui rôdaient dans la nuit et les cavernes profondes. Pendant des siècles, les vers de la Terre vécurent leur vie immonde tandis que le Peuple profitait de l'air et du soleil.

Perdu dans la nuit lors de sa première chasse d'adulte, Ours, le roi du Peuple, rencontra la Magicienne. Il rompit un premier interdit en se laissant séduire, un second en l'épousant selon les rites des Autres. Pendant des années, il lui rendit de discrètes visites en songe, à chaque fois qu'il le pouvait. Devenu âgé, il voulut comprendre pourquoi elle ne semblait pas vieillir. Il la suivit et assista à un abominable sacrifice qui lui brisa le cœur… et l'esprit.

C'était la transgression qu'espérait la Magicienne. Les Autres passèrent à l'attaque. Dans l'Éveil, le conflit se termina par le massacre du Peuple. Dans le rêve, tout est encore en balance, pour peu que les rêveurs parviennent à empêcher ou à réparer les crimes d'Ours.



Le Peuple

Les rêveurs évoluent dans le souvenir onirique d'une culture oubliée. Ils ont beau en comprendre la langue de manière instinctive, elle doit sembler exotique et dépaysante. Voici de quoi vous orienter :

- **Matériel** : os, bois, fourrure, peaux tannées, joncs tressés, peu de tissus d'origine végétale. La pierre polie sert à fabriquer vaisselle, amulettes, etc. En dehors de l'épée et de la couronne du roi Ours, les métaux sont rares et semblent magiques (ils ne se brisent jamais, gardent leur tranchant, etc.). Personne ne sait les forger, ils viennent toujours « de loin ».
- **Cuisine** : gibier, porc rôti, fèves, alcool de baies fermentées.
- **Étalon monétaire** : le sel.
- **Politique** : une fédération de clans unis sous l'égide du roi Ours (le roi s'appelle toujours Ours. Personne ne les numérote, à quoi bon ? Dans l'esprit de tous, c'est toujours le même roi qui meurt et renaît).
- **Animaux totémiques** : la forteresse abrite des représentants du clan royal de l'Ours, ainsi que des clans du Lion, du Loup, du Lynx, du Renard, du Saumon, de la Loutre, du Castor, du Corbeau et de la Cigogne.
- **Structure** : la parole du roi est inspirée par les esprits et a force de loi, ce qui ne l'empêche pas de prendre conseil des chefs de clan, des sages… et de qui bon lui semble. Le Peuple se divise entre les gens du Vent, chasseurs-cueilleurs nomades, et gens de la Terre, agriculteurs et éleveurs. Les deux groupes sont présents dans tous les clans et conservent des liens familiaux étroits.
- **Les guerriers** : les individus qui se spécialisent dans le combat sont rares et peu respectés. Il existe deux loges, celle de Longues-dents pour les hommes et celle de la Cornue pour les femmes (leurs images, transmises à travers d'innombrables générations, ne sont jamais montrées aux non-initiés, mais il s'agit de créatures évoquant un mammouth et un rhinocéros laineux).
- **Les sages** : plus rares et bien plus respectés que les guerriers, ils communient avec les esprits, interprètent rêves et visions, servent de guérisseurs. La loge masculine vénère l'Aigle, son homologue féminin la Chouette.
- **Les trompeurs** : à la fois bardes, marchands et négociateurs, les trompeurs vivent selon leurs propres lois. Ils sont libres d'ignorer les tabous et les restrictions qui pèsent sur le commun des mortels, mais ils ne peuvent se marier qu'entre eux et doivent mendier leur nourriture.
- **Arts** : peintures sur pierre et sur peau, images animales gravées sur bois, pierres levées. Le chant est un art masculin, la danse est féminine.
- **Couleurs fastes** : le rouge, le vert et le gris.
- **Couleur néfaste** : le blanc, couleur de l'Ennemi, est tabou.
- **Animaux maudits** : le serpent, image de l'Ennemi ; le sanglier, cruel et féroce.

Premier rêve : le crépuscule du Peuple

Ouverture

Les guerriers s'écartent, une femme s'approche du groupe, mains ouvertes. « Bienvenue dans notre dernier songe, ô étrangers qui venez soulager nos misères. Je suis Triomphe-des-eaux, sage parmi les sages. Accompagnez-moi, tout vous sera révélé en temps utile. »

Elle entreprend de leur faire visiter le Fort (voir *Les lieux*). Le groupe n'est jamais seul avec elle : des dizaines de personnes les suivent d'aussi près qu'ils l'osent, essayant de les toucher… Triomphe-des-eaux fait allusion à un grand péril, à un siège mené par les Autres, mais des questions trop précises reçoivent pour toute réponse un « plus tard », accompagné d'un regard vers la foule. Visiblement, leur guide ne souhaite pas parler en public.

La promenade s'achève dans la cahute de Triomphe-des-eaux, où il est enfin possible de discuter. La conversation risque de ressembler à ceci :

- **Où sommes-nous ?** « Je vous l'ai dit : dans le rêve du Peuple. »
- **Que se passe-t-il ?** « Les Autres ont rompu le traité. Ils ont envahi nos bois et nos champs. Ils nous ont massacrés, puis ils nous ont suivis ici, au pays des morts, pour nous achever. Nous nous sommes réfugiés dans le Fort pour livrer notre dernier combat. »
- **Qui sont les Autres ?** « L'Ennemi. Les vers de la Terre. Tout ce qui est flétri, impur, maudit. »
- **Il y a bien une prophétie ou quelque chose qui annonce notre venue, non ?** Triomphe-des-eaux accuse le coup. « Lorsque j'ai rêvé de votre venue, j'ai su que vous nous aideriez. Vous voulez dire que vous ne *savez pas comment faire ?* »
- **Heu… nous allons bien trouver quelque chose.** « Je l'espère. »

À partir de là, les rêveurs sont livrés à eux-mêmes… en quelque sorte, puisque tous les réfugiés du Fort ont les yeux rivés sur eux.

L'assaut

Le groupe a tout juste pris ses marques lorsque des trompes sonnent. Les guerriers se ruent aux remparts, les civils vont se réfugier dans les demeures de chaque clan. Si les rêveurs ne combattent pas, leurs hôtes seront perplexes, mais prêts à admettre que « les sauver » exige autre chose que des prouesses martiales.

S'ils rejoignent les combattants, ils voient la brume foncer vers eux. Soudain, tout le monde est englouti dans une obscurité cotonneuse, qui dévore la lumière des torches. Et l'Ennemi attaque. Jouez l'assaut comme un cauchemar qui leur coûte 1D3/1D6 points de SAN. Les cris des guerriers sont bizarrement étouffés. Les rêveurs ne livrent pas de beaux duels, ils sont noyés dans un brouillard glacial. Ils aperçoivent des visages grimaçants, inhumains… des bras griffus leurs portent des coups… quelque chose se glisse derrière eux avec un bruit répugnant…

La bataille dure 1D3+3 rounds, puis la brume se retire. Ce n'était pas l'assaut final, mais un quart des guerriers est hors de combat. Quelle que soit la solution, elle n'est pas militaire.

Les lieux

- **Le Fort.** Une forteresse ovale en pierres sèches orientée est-ouest, aux murs épais de plusieurs mètres. Ses dimensions rappellent de manière troublante le tumulus. Elle est divisée en neuf quartiers, un par clan. Chacun est centré sur une longue demeure de bois, qui sert de dortoir et de salle de banquet, et compte de nombreuses cabanes où travaillent des artisans. Les sages occupent un espace sacré à l'extrémité est de l'ovale, orné de statues effrayantes représentant les esprits. Les trompeurs sont relégués à l'extrémité orientale. Les deux loges de guerriers ont bâti deux constructions massives de part et d'autre de l'unique porte, au milieu du mur nord. Le chemin de ronde, assez large pour que trois hommes y marchent de front, offre une vue imprenable sur les alentours.
- **L'extérieur.** Le jour se lèvera après l'assaut. Les rêveurs verront alors que le Fort se situe au sommet d'une petite colline. À l'ouest se trouve une forêt luxuriante. À l'est, une lande couverte d'herbe rase et de rochers s'étend à perte de vue. Une mer grise barre l'horizon du nord. Enfin, le sud disparaît dans une brume blanchâtre, qui marque l'avancée des Autres.

Activités

Voici quelques incidents pour meubler le séjour du groupe dans le Fort si vous l'estimez nécessaire.

- **Une place pour chacun**. Les deux loges de guerriers décident d'initier les membres du groupe. Au menu, combat singulier, fabrication d'une arme et entraînement de jeunes recrues.
- **La sagesse des âges**. Les « sages » du groupe sont soumis à un interrogatoire sur leurs esprits tutélaires. À moins que les rêveurs ne bluffent remarquablement bien, ils ne seront pas initiés, mais placés dans une classe à part, celle des « êtres magiques ».
- **L'aspirant**. Un guerrier décide de s'approprier la puissance de l'un des membres du groupe en le provoquant en combat singulier. Si le rêveur accepte, d'autres candidats suivront.
- **Le ver.** Les Autres ont senti l'arrivée des personnages et envoient une *chose* blanche et ailée survoler le Fort. Son objectif est de repérer les rêveurs, pas de les tuer. Elle n'attaque pas, mais les *sent*. Elle fait plusieurs passages, à portée d'arc. Elle a 30 PdV, son cuir lui apporte 2 points de protection et sa vue coûte 1/1D6 points de SAN.

Questions et réponses

La plupart des habitants du Fort sont ravis de discuter avec les rêveurs. Ils n'ont plus qu'à poser des questions.

Sur le tumulus

Le Peuple n'enterre pas ses morts, préférant la crémation. En effet, parfois, les morts mis en terre *reviennent* à cause des Autres. En revanche, ces derniers bâtissent des tumulus, travaillant la nuit dans des sites écartés. Si les personnages réalisent que « leur » tumulus était un charnier *érigé par les vainqueurs*, ils perdent 1/1D3 de SAN.

Sur les rêves

Naguère, le Peuple menait une vie onirique riche et intense. Ici, au « pays des morts », leurs rêves sont « sans forme et sans force », aussi vagues et flous que de la fumée. La seule exception est le songe où Triomphe-des-eaux a vu les rêveurs apparaître dans le Fort. Elle a senti qu'ils annonçaient un changement.

Sur l'Ennemi

Tout le monde peut leur dire que les Autres habitaient sur les terres du

Peuple avant que celui-ci n'y vive. De nombreuses générations plus tôt, un traité a été passé entre eux et le roi Ours, laissant la surface et le jour au Peuple, la nuit et les cavernes aux « Vers ». Les détails, où figure entre autres le nom de « Valusie », sont connus des sages.

Sur la rupture du traité

Une nuit, un être pâle, aux traits flous, se présenta devant le roi. Il déclara que le Peuple était parjure et que son châtiment serait l'anéantissement, dans cette vie et dans la mort. Lorsque Ours lui demanda quelles étaient ses transgressions, le Messager répondit : « Tu le sais, ô roi, car toutes trois sont tiennes. »

Sur la guerre

Ce ne fut pas une guerre, mais une série de massacres perpétrés par les Autres.

Les camps des chasseurs et les villages des cultivateurs furent attaqués les uns après les autres par des forces très supérieures en nombre. Les guerriers succombèrent à des maléfices. Ours fut tué avec tous ses fils dans une escarmouche. Peu après, le bois des Esprits fut englouti par une brume surnaturelle et, lorsqu'elle se retira, les statues étaient brisées ou profanées.

Sur la mort

Beaucoup de résidents du Fort ont oublié les circonstances de leur trépas, mais ceux qui s'en souviennent se remémorent de longues tortures aux mains des Autres. La perspective de revivre cette épreuve les terrifie, d'autant que cette fois, il n'y aura pas d'après-vie.

Sur la bataille à venir

Les guetteurs rapportent que la brume s'agite. Des *choses* bougent en dessous. L'assaut final est sûrement pour cette nuit.

Sur le roi

Ours repose dans la salle royale. Il dort d'un sommeil enchanté dont nul n'a pu le réveiller. À condition de faire preuve d'un peu de diplomatie, les rêveurs peuvent le voir : c'est un colosse vieillissant, aux cheveux et à la longue barbe brun-roux, qui porte le même diadème que la momie du tumulus. Il respire à peine et ses traits sont crispés par l'angoisse.

Les gens

Le Fort grouille de vie, hommes, femmes, enfants et animaux, mais une chape de peur pèse sur tout le monde.

Triomphe-des-eaux

Jeune adulte, petite et maigre, spirales noires tatouées sur les joues, robe brune mouchetée, plumes de chouette dans les cheveux.

- **Caractère :** grave, mélancolique.
- **La situation :** il reste un espoir.
- **Envers le groupe :** confiante, ouverte.

Yeux-du-loup, chamane

Vieil homme, blond grisonnant et dégarni, boiteux, s'appuie sur une canne à tête d'aigle.

- **Caractère :** amer, abattu.
- **La situation :** c'est la fin de toutes choses.
- **Envers le groupe :** soupçonneux, refuse d'espérer.

Toujours-victorieuse, guerrière

Âge mûr, grande et tout en muscles, peintures de guerre rouges, poignard en pierre à la ceinture, javelots à portée de main.

- **Caractère :** fidèle au Peuple, à son devoir, à ses amis.
- **La situation :** nous allons tous mourir une seconde fois, mais nous en emmènerons beaucoup dans le néant.
- **Envers le groupe :** «Vous savez vous battre ? Prouvez-le ! »

Tue-en-silence, guerrier

Jeune adulte, torse comme une barrique, coiffé d'une tête de loup, balafre sur la joue gauche. Manie la plus grosse hache de pierre de tout le Fort.

- **Caractère :** brutal et jovial.
- **La situation :** nous allons mourir et personne ne chantera nos exploits, mais nous nous *battrons*.
- **Envers le groupe :** « Parlez-moi de vos batailles. »

Rit-pour-rien, trompeur

Âge moyen, yeux d'un bleu transparent, porte des fourrures coûteuses et une profusion d'amulettes en pierre.

- **Caractère :** imprévisible, énergique.
- **La situation :** cette fois, je ne veux pas mourir sans avoir *compris*.
- **Envers le groupe :** amical, mais indiscret.

Torrent, chasseur

Adolescent athlétique, brun aux yeux verts, bon archer.

- **Caractère :** franc, généreux.
- **La situation :** ce qui nous arrive est terrible…
- **Envers le groupe :** … mais vous allez tout arranger.

Parle-aux-bêtes, cultivatrice

Jeune adulte, rousse aux yeux bleus, traits marqués, porte un collier de petits crânes.

- **Caractère :** passionnée, énergique.
- **La situation :** lorsqu'ils attaqueront, je fuirai dans la forêt.
- **Envers le groupe :** curieuse au point d'être encombrante.

Sur la reine

Les rêveurs s'interrogeront peut-être sur l'existence d'une reine. Les personnages non-joueurs leur font tous la même réponse. Ours a été marié pendant des années à… oui… il y avait une reine… et elle est morte… pendant la guerre, sans doute… et elle n'est pas au Fort, c'est certain. Personne ne se souvient d'elle, en tout cas pas nettement.

Conclusions ?

Si les joueurs n'y pensent pas eux-mêmes, les sages suggèrent que les rêveurs pénètrent dans les rêves du roi. C'est un exploit dont peu de gens étaient capables lorsque le Peuple vivait dans l'Éveil et qui leur est devenu impossible après la mort. Pour le groupe, c'est particulièrement

simple : il suffit de s'endormir dans la salle royale.

Les sages insistent : quoi qu'il advienne dans ses rêves, le roi *doit* vivre. Ils sont convaincus que sa mort effacerait le Peuple aussi sûrement que la victoire des Autres.

Second rêve : les trois crimes du roi Ours

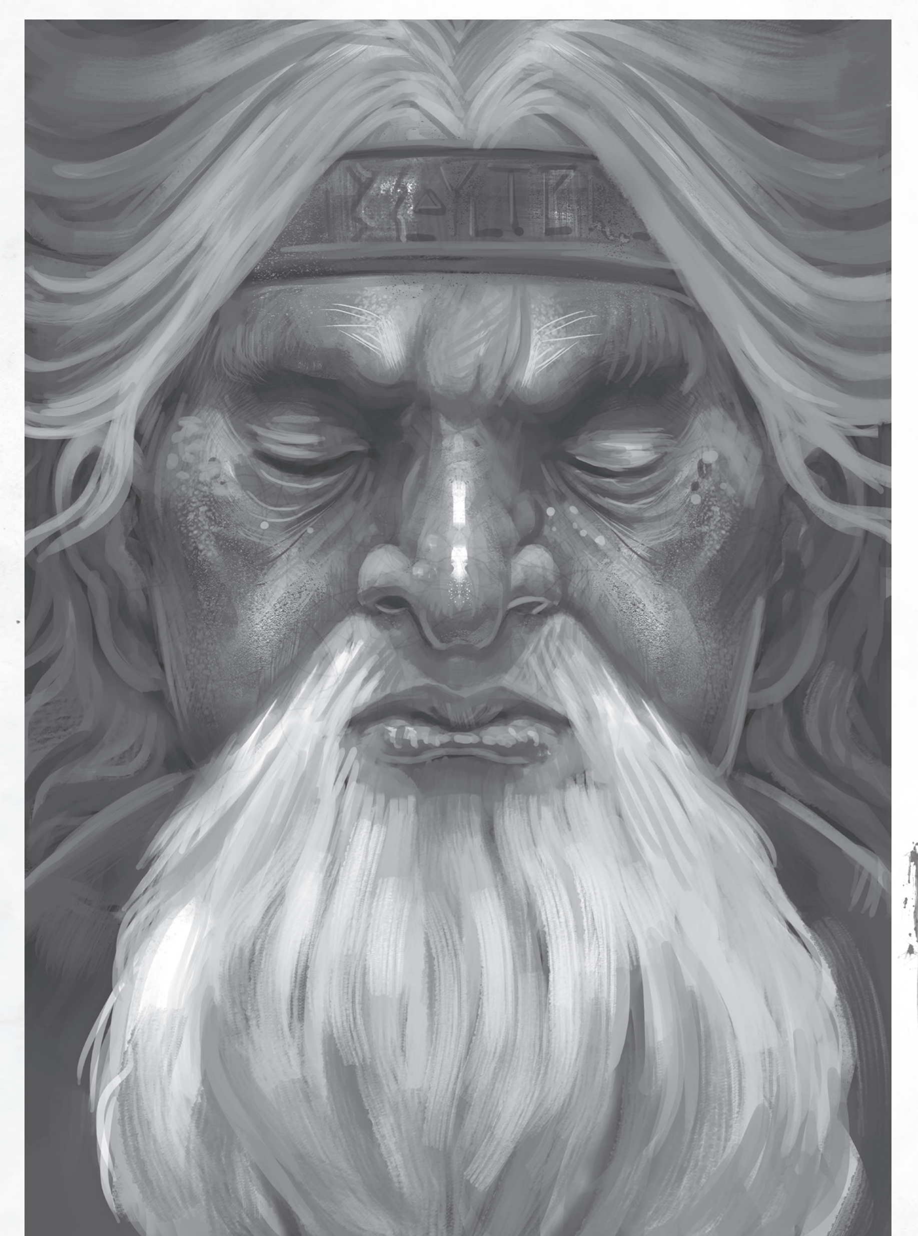
Les personnages, ayant quitté les Contrées du Rêve pour le dernier songe du Peuple, prennent maintenant la direction de l'inconscient du roi Ours.

Chacun des trois moments de clarté ci-dessous est précédé d'un chaos de sensations et d'images dénuées de sens – des rêves ordinaires, qui défilent à la vitesse de l'éclair. Les personnages en sortent à la fois épuisés et désorientés : demandez-leur un test de CON au début de chaque « crime ». S'il est réussi, ils souffrent d'effets secondaires mineurs, saignements de nez, vertiges ou palpitations. S'il est manqué, ils perdent 1D3 PdV.

Les « crimes » sont présentés dans l'ordre inverse des péchés du roi, les plus récents en premier. Rien ne vous empêche de les remettre dans l'ordre chronologique. Dans l'Éveil, ces scènes se sont déroulées à de longues années d'intervalle, mais dans les rêves du roi, les protagonistes ne vieillissent pas.

Premier crime : la curiosité

- **La situation** : les rêveurs se tiennent sur un sentier à peine tracé, dans une forêt, au cœur de la nuit. Il fait très noir, mais à quelques pas, ils distinguent Ours, qui semble lui-même prendre beaucoup de précautions pour ne pas être vu. Son gibier s'avère être une vague silhouette féminine, à peine distincte.
- **Les événements** : Ours s'engage bientôt dans un chaos rocheux plein de blocs éboulés et de crevasses. Il se tapit à l'entrée d'une grotte et regarde quelque chose. Si les rêveurs le rejoignent, ils voient une vaste grotte et une scène qui leur est peut-être familière, hélas : une jeune fille étendue sur un autel, une très belle femme brune brandissant un couteau sacrificiel au-dessus d'elle… Quant à l'assistance, elle se compose d'une douzaine d'enfants blafards et mous, presque sans traits, qui poussent des vagissements pleins d'une horrible *impatience* (SAN : 1/1D3). Le roi gémit « mes enfants ». La femme lève la tête… et ses yeux de serpent se vrillent dans ceux des spectateurs. Dans le lointain, une chouette hulule par trois fois. S'ils ne font rien, le sacrifice s'accomplit, et il est trop tard pour altérer ce rêve.
- **Altération(s) :**
  - › Les rêveurs peuvent tout simplement arrêter Ours sur le sentier ou dans les rochers. Il résiste en silence : il ne veut pas donner l'éveil à celle qu'il suivait. Si le groupe parvient à le retenir plus de trois rounds, il la perd et ne la retrouvera pas.
  - › Ils peuvent se ruer dans la caverne et empêcher le sacrifice. La Magicienne opte pour la fuite (si les rêveurs cherchent le combat, voir l'encadré *L'affrontement*, p.101). Les enfants se laissent tuer sans difficulté (mais au prix d'1D3/1D6 points de SAN : ils sont *presque* humains et, de près, ils ont bel et bien quelque chose d'Ours). Quant à la sacrifiée, Flots-amers, c'est la fille d'Ours et de la reine, à laquelle elle ressemble beaucoup. Les rêveurs pourraient s'inspirer d'elle s'ils veulent recréer une reine dans le deuxième rêve…





Altérer les rêves du roi

Les personnages peuvent intervenir « physiquement » dans le cours des événements, ou tenter de les modifier en utilisant la compétence **Rêver**. Dans le premier cas, Ours admet leur intervention. Dans le second, il résiste, car ces rêves sont *aussi* une part de lui-même. Les tests de **Rêver** des deux premières séquences souffrent d'un dé de malus, ceux de la troisième de deux dés de malus. De plus, leur coût en points de Magie est doublé.



Parler à Ours

Il est très difficile de retenir l'attention du roi. Ours n'est pas un imbécile mais, même de son vivant, il était concentré sur le *présent*, le *concret*. Lui faire comprendre qu'il rêve est envisageable. Que des « sages » entrent dans son rêve, c'est quelque chose qui a des précédents. En revanche, qu'il soit mort et qu'il rêve dans le Fort où le Peuple s'est réfugié alors qu'il se trouve au bord du néant… l'idée lui échappe.

Cela ne veut *pas* dire que les efforts des personnages sont gaspillés : lors de la scène suivante, Ours les reconnaît vaguement, comme s'il les avait vus en rêve, et se montre un peu plus coopératif…

Deuxième crime : le mariage impie

- **La situation** : les rêveurs entendent des tambours. Ils sont sous terre, dans une obscurité profonde, mais ils voient comme en plein jour. Ils descendent un tunnel en compagnie d'un grouillement de monstres vermiformes. Le groupe est visible et solide, mais personne ne s'intéresse à eux, à moins qu'ils n'agissent. Ours est là, en marche vers son destin. Il est nu, mais paraît bien éveillé et consentant.
- **Les événements** : ils débouchent dans une vaste caverne hérissée de stalagmites grossièrement sculptées et peintes en blanc. Le fond de la salle est dominé par une immense statue représentant un serpent et un ver enroulés l'un autour de l'autre. Devant elle, la Magicienne, vêtue d'une robe blanche, attend son fiancé. Ours marche jusqu'à elle. Elle tend les mains, il les prend. Une onde glaciale émane des statues, accompagnée d'un atroce sentiment de jubilation. Ours et la Magicienne s'accouplent sur la terre froide, sous les acclamations de milliers de monstres. Une chouette hulule par deux fois et le rêve ne peut plus être altéré.
- **Altération(s)** :
  - › Ours est prêt à se battre pour « accomplir sa destinée ». Il croit être en train de renouveler la trêve avec les Autres. Il est possible de le convaincre de son erreur, mais ce sera difficile, et le met en danger de mort.
  - › Un éboulement dans la caverne, « causé par la foule » serait une solution, tout comme une secousse tellurique faisant basculer la statue.
  - › Plus modestement, empêcher Ours de consommer son union avec la Magicienne peut marcher. Il est possible de se servir de la compétence **Rêver** pour faire apparaître une image de la reine, ou plus directement pour… hum, l'inhiber.
  - › Des trois rêves, c'est celui qui se prête le mieux à un combat direct avec la Magicienne.

Troisième crime : la séduction

- **La situation** : de nuit, dans une forêt. Ours est un jeune guerrier parti chasser avec deux amis, Renard-noir et Fumée. Le trio a tué une lionne des cavernes, qui a grièvement blessé Renard-noir. Cette fois, les rêveurs sont invisibles et doivent faire des efforts pour interagir avec les participants de ce petit drame (1 point de magie par round pour être une brise ou un murmure, 2 points par round pour être translucides, 3 points par round pour être pleinement matériels).

L'affrontement

Si les rêveurs cherchent la bagarre, la Magicienne préfère la fuite au combat. Comme Ours la craint, elle s'échappe toujours… à moins que le groupe n'arrive à communiquer avec le roi et à lui faire accepter sa mise à mort. Ce ne sera pas une tâche facile : elle le terrifie et il est convaincu de l'aimer (même si le mélange de désir malsain et d'épouvante qui l'unit à elle n'a que de lointains rapports avec l'amour).

Si Ours décide de les laisser faire, la prochaine fois qu'elle tente de disparaître, elle prend un mauvais tournant et se retrouve bloquée dans un cul-de-sac. Elle n'en est pas pour autant à la merci du groupe, car elle représente un adversaire redoutable. Ses sorts fonctionnent, et elle ne retient pas ses coups.

Si elle meurt, quelque chose de sombre et d'ancien s'efface. Les rêveurs entendent un rire de femme, un rire plein de vie et de joie…

- **Les événements** : Ours repère une lumière dans le lointain. Au prix de grands efforts, Ours et Fumée transportent Renard-noir jusqu'à une caverne où ils sont accueillis par une femme vêtue de blanc, au visage voilé. Ils en ont manifestement peur, mais elle les rassure, installe le blessé sur une litière d'herbes et soigne ses plaies. Les deux jeunes gens s'endorment. Retirant son voile, la Magicienne débride la plaie de Renard-noir et boit son sang, jusqu'à ce qu'il meure. Elle contemple longuement les deux guerriers et caresse les cheveux d'Ours, avec un sourire inquiétant. Au matin, les deux jeunes gens pleurent leur ami, « mort dans son sommeil ». Ensuite, ils font mine de partir, mais la Magicienne les persuade de rester. Les rêveurs ont l'impression que quelques jours viennent de s'écouler… Ours et Fumée se battent en duel, au couteau. Ours l'emporte, prend une grosse pierre et fracasse le crâne du vaincu. La Magicienne se jette dans ses bras. Une chouette hulule, une seule fois, et cela ressemble à un cri de désespoir. La scène ne peut plus être altérée.

- **Altération(s)** :
  - › La plus simple est de soigner eux-mêmes le guerrier blessé, ce qui les oblige à se matérialiser. S'il peut être remis sur pied, Ours et ses amis rentreront à leur village.
  - › Il est possible d'éveiller Ours au moment où la Magicienne tue Renard-noir. Lorsqu'elle se retourne, le visage barbouillé de sang, et s'aperçoit qu'il la regarde, elle disparaît.
  - › Si les choses en vont jusqu'au duel, il est possible de dévier les coups que se portent les jeunes gens, tout en essayant de les convaincre qu'ils sont victimes d'un maléfice.
  - › Attaquer la Magicienne pousse Ours et Fumée à voler à son secours, et ne fait que reporter leur duel… à moins qu'ils ne parviennent à la vaincre.

Une affaire de perspective

Si les rêveurs tuent la Magicienne, ils « libèrent » la reine. Pour Ours et le Peuple, tout est simple : la mort de la sorcière annule les maléfices qui la retenaient captive. Si les rêveurs s'interrogent, ils peuvent conclure qu'en « tuant » symboliquement le souvenir de la Magicienne dans l'esprit d'Ours, ils rendent à ce dernier le souvenir de ses amours terrestres. Quelle importance, au fond ?

Troisième rêve : le dénouement

Retour au Fort

Les personnages se réveillent au pied du lit du roi. Triomphe-des-eaux se penche sur eux, le visage anxieux. La nuit est presque tombée, l'assaut ne tardera plus. Ont-ils réussi ?

Les rêveurs ne peuvent pas sauver le Peuple dans l'Éveil. Il a été exterminé des milliers d'années avant leur époque. En revanche, ils *peuvent* lui donner une seconde chance face aux Autres, en affaiblissant ces derniers et/ou en guérissant Ours.

- **S'ils n'ont altéré aucun rêve.** Ours ne se réveille pas, l'ennemi donne l'assaut… à leur mort, nos héros se réveillent dans le tumulus, indemnes mais ayant perdu 1D6 points de SAN.
- **S'ils ont altéré le premier rêve.** Les Autres sont affaiblis. La brume est moins dense, et l'assaut ne durera qu'1D10+5 rounds.
- **S'ils ont altéré le deuxième rêve.** Ours s'éveille peu avant la tombée de la nuit, prêt à se battre.
- **S'ils ont altéré le troisième rêve.** Il n'y a pas de brume. Les Autres sont bien là, dehors, mais ce n'est plus qu'une horde de monstres sans pouvoirs magiques.
- **S'ils ont altéré les trois rêves.** Ours a rajeuni de dix ans et irradie d'un charisme presque inhumain. Le Peuple se battra comme il ne s'est jamais battu.
- **S'ils ont tué la Magicienne.** Épieu en main, une grande femme blonde aux traits exotiques se tient aux côtés d'Ours. Elle porte une robe rouge et une coiffure cornue, c'est à la fois une redoutable combattante et la sage des sages. Le Peuple murmure « la reine ! la reine est revenue ! » Les guerriers se battront de leur mieux.

La dernière bataille

Comme prévu, les Autres attaquent une fois la nuit tombée. Selon la manière dont les événements se sont déroulés, l'affrontement peut avoir lieu sur le chemin de ronde du Fort et être totalement désespéré ou prendre la forme d'une sortie – les trompes de guerre résonnent et des centaines de guerriers guidés par le roi Ours, plus les rêveurs, se ruent à l'assaut d'Autres affaiblis et démoralisés.

Cette fois, nous ne sommes plus dans l'*horreur* comme lors du premier assaut, mais dans une bataille finale *épique*. Elle peut être plus ou moins équilibrée, plus ou moins désespérée, mais elle doit être cathartique – le Peuple se venge de sa propre extermination et ne fait aucun quartier.

S'ils sont en première ligne, les rêveurs ont l'occasion de briller. Que cela prenne la forme d'un beau duel face à un Autre redoutable, de secours apporté *in extremis* à des guerriers en difficulté, de soins d'urgence aux blessés ou d'une débauche de sorts offensifs, faites-leur plaisir !

Notez que les personnages peuvent également influencer le déroulement de la



bataille grâce à leurs talents oniriques. Rien ne leur interdit de rêver que le soleil se lève, par exemple, chassant les brumes et terrifiant les Autres (s'ils ont cette idée, plissez le nez, faites mine de calculer et dites quelque chose comme « mmmoui… en gardant 1 point de magie chacun, ça *peut* passer. » Et ça passera, l'idée est bien trop belle pour être ignorée). Moins ambitieux mais plus simple, ils peuvent « découvrir » une cache d'épées de métal qui fera la joie des guerriers.

S'ils n'ont altéré aucun rêve, la bataille tourne mal. Tôt ou tard, le groupe est acculé, vend chèrement sa vie… et succombe sous le nombre.

S'ils ont altéré un rêve, ils sont les seuls survivants, errant au milieu de monceaux de cadavres jusqu'à ce que vienne l'heure du réveil.

S'ils ont altéré deux ou trois rêves, le Peuple remporte la victoire. Les pertes sont lourdes, mais les Autres sont exterminés. Les guerriers allument de grands feux pour brûler les corps des monstres. Ours fait acclamer les personnages, le soleil se lève et… nos héros s'éveillent.

Conclusion : réveil(s)

Défaite ?

Si la bataille a été perdue, les rêveurs reprennent connaissance dans le tumulus. Tous les squelettes sont tombés en poussière. Le Peuple a vécu.

Victoire

Si la bataille a été gagnée, les rêveurs s'éveillent au pied des remparts d'une ville inconnue, mais familière. À bien y regarder, son centre historique, bâti sur une colline, a les dimensions du Fort. Les habitants sont vêtus à la mode de la région, mais ils arborent des tatouages et des amulettes de pierre. Sur chacun des neuf quartiers fortifiés flottent les bannières de l'Ours, du Lion, du Saumon et des autres totems du Peuple, devenus symboles de maisons princières. S'ils se rendent au temple des dieux de la ville, les prêtres leur raconteront le Miracle de la Résurrection, qui s'est déroulé dans un passé inconcevablement lointain, et leur montreront des vitraux qui leur ressemblent. Les contempler permet de *récupérer* 1D4 points de SAN.

Tôt ou tard, le rêve s'interrompt… De retour dans l'Éveil, nos héros tombent sur un entrefilet dans le *National Geographic*, racontant la découverte des vestiges d'un fort de pierre sèche vieux de plusieurs milliers d'années, quelque part en Europe du Nord…

La Magicienne

Tentatrice et corruptrice

Parfois, les Autres produisent un enfant qui semble humain à tous les égards… ou qui est capable de masquer ses traits inhumains. De telles créatures jouent souvent un grand rôle dans leur culture. La Magicienne a régné sur les Autres depuis près d'un siècle et a consacré l'essentiel de ce temps à trouver un moyen de rompre le traité. Morte depuis des milliers d'années,
elle survit dans les rêves d'Ours.
La plupart du temps, elle apparaît comme une beauté d'une vingtaine d'années,
à la peau pâle et aux cheveux très noirs.
Parfois, son déguisement glisse et ses yeux inhumains deviennent visibles. À sa mort, elle reprend sa véritable apparence, une très vieille femme à la peau écailleuse.

Caractéristiques :

FOR	75
CON	80
TAI	60
DEX	90
APP	80
INT	80
POU	100

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9

Combat :
- Couteau de métal enchanté 60 % (30/12)
  2D4 + 2 + 1D4 points de dégâts
- Crachat de venin 40 % (20/8)
  0 point de dégâts sur le moment, 2D8 après 1D3 + 2 rounds

Protection : 1 point

Compétences :

Discrétion	70 %
Esquive	65 %
Imposture	80 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Rites impies	70 %

Sorts : *Contacter une larve amorphe, Contacter les vers de la Terre, Domination, Fascination, Flétrissement, Instiller la peur, Ressemblance dévorante* (nombreuses formes).

SAN : 1/1D6

Les Autres

Vers impies

Les héritiers à demi-humains des hommes-serpents ont longtemps vécu dans les profondeurs du monde. Certains sont restés proches de la surface et de l'humanité. D'autres sont descendus très loin dans des tunnels sans lumière et se sont croisés avec des choses encore pires.
Mous, bouffis et pratiquement sans os, les Autres sont plus proches du ver que du serpent, dont ils ont conservé le venin, ou que des humains, même si leur allure générale est humanoïde. Ils portent des armures rudimentaires en osier tressé, peintes en blanc, et sont armés de longs couteaux de pierre.

Caractéristiques :

FOR	55
CON	60
TAI	45
DEX	65
INT	40
POU	40

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9

Combat :
- Morsure 45 % (22/9)
  1D6 points de dégâts+poison (venin nécrosant, 2D10/dose, agit 10 minutes après la morsure)
- Couteau 50 % (25/10)
  1D4 + 2 points de dégâts

Protection : Armure en osier, 2 points

Compétences :

Discrétion	75 %
Esquive	65 %



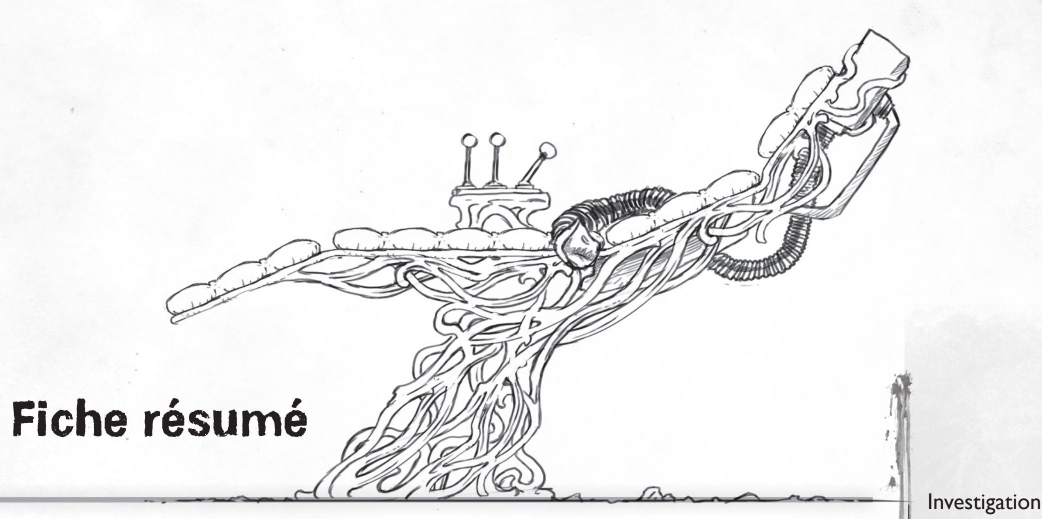
L'Onirographe

Eric Dedalus



Où les investigateurs découvrent que si le sommeil de la raison engendre des monstres, le sommeil des rêves engendre quant à lui des meurtres bien plus horribles encore…





Fiche résumé

En quelques mots…

Des tentatives de meurtre aussi grotesques qu'inexplicables frappent la ville depuis quelque temps. Leur point d'orgue advient lorsque l'un des investigateurs lui-même se retrouve jugé pour l'une d'entre elles. Sans souvenir de ce qui a bien pu le pousser à réaliser un tel acte, il deviendra urgent de faire toute la lumière sur son acte et d'en trouver la cause, malgré une amnésie. Les investigateurs finiront par remonter la piste d'un psychanalyste désespéré, ancien grand rêveur familier des Contrées du Rêve et devenu incapable de rêver par lui-même suite à un traumatisme crânien survenu pendant la guerre de 14-18, cherchant à réunir la plus fantastique collection de rêves pour rêver à nouveau via les songes de ses patients. Il a pour cela construit une machine, l'onirographe, qui enregistre les rêves via le souffle des rêveurs, ce qui laisse les malheureux patients à la fois dans un état proche des tuberculeux et soulagés de leurs propres démons intérieurs. Les investigateurs se rendront compte qu'ils sont impuissants dans le Monde de l'Éveil et qu'il leur faudra rejoindre le créateur de l'onirographe, découvert mort dans son étrange machine, dans la bibliothèque qu'il s'est créée non loin de Kadathéron dans les Contrées du Rêve. C'est dans cette bibliothèque, destinée à archiver l'intégralité des rêves, où son double onirique demeure, que les investigateurs auront une chance de mettre un terme à cette série d'affaires morbides et de rendre, si possible, leurs rêves à ceux qui ont été vidés de leur substance onirique.

Implication des investigateurs

L'un des investigateurs peut être lui-même une victime d'Hippolyte Verlor. Son procès aboutit à une relaxe et l'aventure commence par la recherche de ce qui a mené un personnage à accomplir une tentative de meurtre. Prenez le joueur à part avant le début de l'aventure et racontez-lui la séance chez un médecin, allongé sur un divan : le rêve (vous pouvez soit puiser dans le passé de l'investigateur pour faire un rêve sur mesure ou vous servir de celui proposé en encart : *Rêver sa vie*, p.107), la sensation d'épuisement accouplée à une perturbante difficulté à respirer, cette tentative de meurtre qui aboutit à une arrestation – comme si c'était un rêve auquel il assiste… jusqu'au moment où il se réveille *in medias res*, assistant médusé à son propre procès qu'il ne comprend pas, harangué par la foule du tribunal où il reconnaît ses amis. Considéré en état de démence lors de cette tentative pathétique de crime, il sera reconnu non-coupable et remis en liberté malgré une opinion publique criant au scandale. Cela vaudra bien une petite perte de Santé mentale, non ? Et sans doute le désir de comprendre ce qui s'est réellement passé et d'essayer d'y remédier.

Investigation	4/5
Action	2/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	6 heures
Nombre de joueurs	3 à 5
Types de personnages	Tout type
Époque	1920

À l'affiche

Hippolyte Verlor

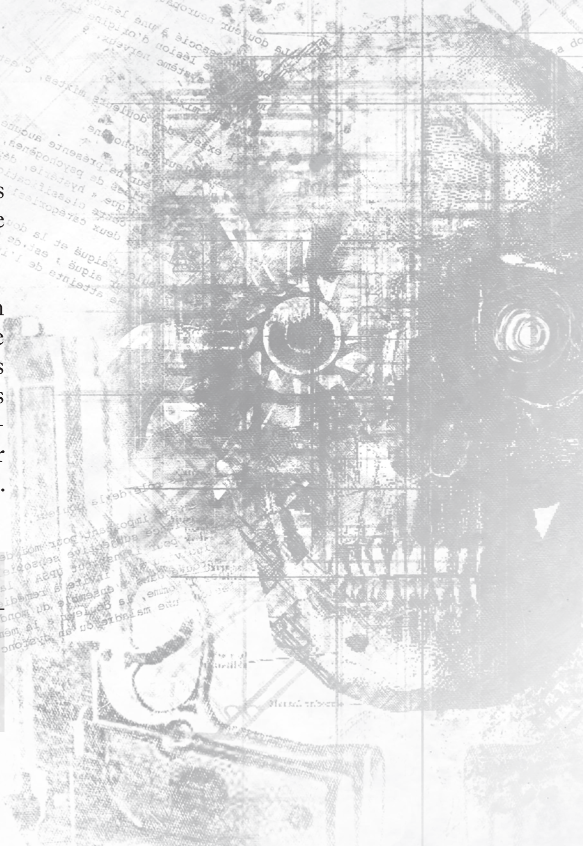
Psychanalyste qui n'est autre que le bibliothécaire du Rêvaneum. Quoique rêveur émérite dans sa jeunesse, un choc crânien lors de la Grande Guerre lui a fait perdre une partie importante de sa faculté de rêver. S'il ne peut plus produire des rêves, il reste néanmoins un grand amateur de rêves et passe son temps à écouter ceux de ses patients.

Hugo Wolfman

Journaliste toujours à l'affût d'un scoop, son indiscrétion et sa manie de proposer une explication (généralement fausse !) aux faits qu'on lui rapporte en font un personnage plutôt désagréable.

Jean Firmin

Victime collatérale du docteur Verlor.



Enjeux & récompenses

• **Première partie :** remonter à la source de ces comportements aussi perturbants qu'inattendus permettra de commencer à lever le mystère et tenter de comprendre la raison d'être de ces agissements apparemment sans motifs.

• **Deuxième partie :** où les investigateurs pourront rendre leurs rêves à ceux qui en sont dorénavant dépourvus. Il faudra pour cela comprendre le fonctionnement de l'onirographe et arriver à l'inverser. Ces incursions dans le Révaneum, situé dans les Contrées du Rêve, permettront en outre d'introduire et de familiariser les investigateurs aux Contrées. Innocenter les malheureux qui auront tenté d'assassiner ou de violer malgré eux, ainsi que le développement des compétences **Rêver** et **Savoir ès Rêves** seront les principales récompenses au terme de cette aventure.

Ambiance

La première partie est placée sous le signe du grotesque qui flirte bon avec l'incongru. La suite se place sur un registre davantage onirique.



Les éléments historiques

L'histoire passée

C'est en Alsace, au lieu-dit le Vieil-Armand (aussi appelé l'Hartmann, la mangeuse d'hommes ou encore la montagne de la mort), un 21 décembre 1915, lors d'une journée glaciale et enneigée que le sort d'Hippolyte Verlor s'est scellé. Enrôlé sans trop savoir pourquoi dans l'armée allemande et chargé de soigner les blessés que la défense d'une telle position stratégique occasionnait, il fit preuve d'un courage aussi insoupçonné qu'inutile pour aller lui-même chercher les hommes blessés par ces tirs particulièrement nourris de l'artillerie française. Soudain le silence, la nuit. Lors de son réveil, quelques jours plus tard, un bourdonnement aigu ne le quittait pas. Découvrant avec stupéfaction des bandages entourant son crâne, il fut pris d'un inquiétant pressentiment. Dès lors, les nuits se succèdent, identiques et vides. Avec son traumatisme, c'est sa capacité à rêver qui disparut. La recherche de cette faculté perdue occupait désormais l'intégralité de sa vie. Cherchant inlassablement des rêves pour s'en nourrir, il se mit à correspondre avec Freud, l'auteur d'un livre qu'il ne cessait de lire et relire : *L'Interprétation des rêves*. Ce dernier l'invita à fonder un cabinet afin de nourrir ses recherches. Il y mit au point une machine, assemblage improbable et dérangé de tuyaux de cuivre et de pièces métalliques, qu'il appela l'onirographe. Les patients qu'Hippolyte recevait racontaient leurs rêves dans un de ces tuyaux de cuivre. Ils en sortaient l'esprit vidé, soulagés pour un temps de n'avoir plus à affronter leurs propres démons intérieurs. Cela lui valut de nombreux éloges et une clientèle toujours plus nombreuse. Si la machine n'avait eu d'autres effets que ces derniers, Hippolyte aurait certainement pu continuer à rêver par procuration pendant de longues années. Mais l'onirographe nourrissait au sens propre la bibliothèque des rêves, en vidant ses patients de leurs rêves et de leur faculté à rêver. Il ne leur restait qu'une fatigue et une difficulté à respirer qui ressemblait au bout de quelque temps à un râle grotesque ponctué d'une toux et de crachats ensanglantés. C'est à ces symptômes précisément que l'on doit cette confusion générale avec la tuberculose, qui avait alors atteint le statut d'épidémie, et l'absence totale de recherche d'une autre cause de la maladie.

Malheureusement pour Hippolyte, les mesures radicales prises par la ville de Strasbourg (voir l'encadré *La Grande Percée*, p.111), afin d'éradiquer cette épidémie portent leurs fruits et ces derniers cas font pressentir qu'il s'agit d'autre chose, ce d'autant plus qu'habituellement les malades atteints ne développent pas de pulsions malsaines. Avec les rêves, c'est en effet toute possibilité d'expulser sous une forme onirique des pulsions inacceptables — viol, envies de meurtre et inceste – qui disparaissent. Il devient difficile d'y résister et la seule manière d'apaiser ces envies irrépressibles consiste à y céder en passant à l'acte. Violer ou tuer en lieu et place d'un cauchemar impossible à produire pour satisfaire un temps ses pulsions.

- **L'onirographe :** une machine étrange, assemblage improbable de pièces de cuivre se terminant en un tuyau qui recueille les rêves via le souffle des rêveurs hypnotisés par le médecin. C'est une porte vers une bibliothèque des Contrées du Rêve, qui à la fois remplit le Révaneum et permet d'y accéder.
- **Le Révaneum :** la bibliothèque intégrale des rêves. En rentrant dans le Révaneum, construit près de Kadathéron dans les Contrées du Rêve, on se retrouve dans une bibliothèque sans fin qui a été imaginée pour abriter en son sein toute la mémoire des rêves. Chaque livre est dédié à un rêve. Les rêves ne sont pas figés et fusionnent avec ceux de l'imprudent lecteur qui revit alors le rêve en y ajoutant des éléments de son propre bestiaire onirique. D'où l'absence de page centrale : chaque fois que cette fameuse page est tournée, elle se dédouble puis fusionne avec le lecteur.

Laissant ses patients à leur triste sort, Hippolyte s'est construit en quelques années une incroyable bibliothèque dans laquelle il passe la majeure partie de sa vie. Le reste de son temps est dévolu à la recherche d'humains à vider pour continuer à nourrir le Révaneum. Il s'y rendait en rentrant et en s'allongeant dans l'onirographe qui possédait une couchette de velours rouge en son centre. Là, après avoir absorbé une infusion de kampa et aspirant la fumée des songes par un autre tuyau, il pouvait enfin parcourir les rêves volés en passant dans le Révaneum situé dans les Contrées du Rêve.

Frise chronologique

- **21 décembre 1915** : accident d'Hippolyte Verlor.
- **1916 à 1918** : recherches sur les rêves et construction de l'onirographe.
- **juin 1918** : fin de la construction de l'onirographe et début de la collecte des rêves.
- **13 septembre 1920** : l'un des investigateurs participe aux expériences d'Hippolyte avant de souffrir d'amnésie.
- **15 septembre 1920** : ce même investigateur commet une tentative de meurtre.
- **17 septembre 1920** : procès dudit investigateur.
- **19 septembre 1920** : Hippolyte est assassiné par l'un de ses patients (cette date peut être modifiée afin de correspondre au moment de la découverte du cabinet d'Hippolyte par les investigateurs).

Et si je veux jouer ailleurs qu'à Strasbourg ?

N'importe quelle ville peut convenir. L'idéal étant de situer le scénario dans une ville où sévit une épidémie de tuberculose. Il faudra alors simplement changer les noms des rues où habitent les « patients » d'Hippolyte Verlor.

Et si je veux que tous les investigateurs soient sur un pied d'égalité ?

Il est aussi possible de faire de l'ensemble des investigateurs des victimes d'Hippolyte Verlor. Dans cette variante, ils se retrouvent tous au tribunal après avoir vécu des rêves similaires. Utilisez cette variante si vous préférez éviter un déséquilibre entre les investigateurs.

Rêver sa vie

Assis sur une chaise, un verre à la main, vous discutez avec un homme affable. Vous vous sentez bien, trop bien. Au bout de quelques instants, il vous invite à vous allonger et c'est tout naturellement que vous vous dirigez vers le lit qu'il vous montre du doigt. Une lumière intense vous inonde accompagnée d'un sentiment de bien-être tout aussi intense. Vous suivez le chemin de lumière en montant un escalier qui semble descendre. Au bout de ces marches, vous voyez votre mère, assise sur une calèche qui vous invite à vous asseoir à ses côtés. Troublé par la présence de votre défunte mère, vous lui demandez le plus naturellement du monde comment elle se porte. Alors qu'elle s'apprête à vous répondre, vous voyez la chair de son visage se liquéfier comme de la cire fondue pour laisser apparaître un crâne arborant un sourire énigmatique. Ses paroles rassurantes forment une coulée de lait qui vous submerge et vous emporte dans ses entrailles. Votre corps blanchit, rajeunit et vous vous retrouvez dans un étrange milieu aquatique avec un tentacule difforme et noueux fixé au milieu de votre ventre. Pris de peur à la vue de cette transformation, vous essayez de crier. Malgré tous vos efforts, aucun son ne sort de votre bouche que ce tentacule a littéralement cousue et que vous n'arrivez plus à ouvrir. Suffocation, pleurs et angoisses emplissent le champ de votre conscience, pendant un instant qui semble s'étirer jusqu'à constituer une éternité empreinte d'une indicible souffrance. Vous prenez conscience qu'on ne peut respirer dans l'eau, fût-elle constituée de lait, et vous vous réveillez péniblement avec une difficulté à respirer que vous n'aviez jusqu'alors jamais éprouvée…

À la recherche du passé disparu

Un procès grotesque

C'est au beau milieu d'une séance du tribunal que commence ce scénario. Ce n'est cependant pas un prévenu ordinaire qui se tient dans le box des accusés, mais l'un des investigateurs lui-même ! Ce dernier se voit accusé d'une tentative de meurtre sur une vieille et pauvre femme, Germaine Letillon. Ces faits se sont produits il y a deux jours et, heureusement pour notre infortuné investigateur, il ne s'agit que d'une tentative de meurtre qui n'a pas abouti. L'un des témoins de la scène – petit, rondouillard, avec un air mi-amusé mi-gêné – s'avance vers la barre et prend la parole sur l'invitation du président du tribunal: « Il avait les yeux mi-clos, il marchait pas droit, on s'demandait s'il avait pas un peu trop forcé sur la goutte ! L'a levé son couteau à un bon mètre de la p'tite vieille qui n'se doutait d'rien pour finalement s'étaler par terre sans même la toucher ! Qu'on avait même peur qu'y se soit fait mal avec son couteau en tombant. L'avait pas l'air bien ! C't'à n'y rien comprendre, m'sieur le juge. » Ce témoignage succède à d'autres du même acabit qui déclenchent à n'y pas manquer l'hilarité dans le public avide de détails grotesques jusqu'au moment où le président, excédé, ordonne l'évacuation de la salle. C'est alors au tour de l'expert psychiatre de donner son avis. Il explique que notre accusé semble aujourd'hui très vraisemblablement sain d'esprit et prêt à reprendre son rôle dans notre société. La crise de démence passagère, due à une grande fatigue et à une consommation excessive d'alcool est, selon lui, à l'origine de ce fâcheux incident qui n'aura heureusement fait aucune victime. Son état tuberculeux nécessite par ailleurs un environnement plus sain que celui qu'offrent nos prisons. C'est à huis clos que la sentence sera finalement rendue après lecture de l'article 64 du code pénal : « Il n'y a ni crime ni délit lorsque le prévenu était en état de démence au temps de l'action. » Le président ordonne ainsi une remise en liberté associée à une exhortation morale à une vie plus saine assortie d'une menace d'un jugement autrement



moins clément si de tels faits venaient à lui être à nouveau reprochés !

L'impossible souvenir

En retrouvant les autres investigateurs, l'infortuné ne manquera pas de se demander ce qui a bien pu se passer pour le mener dans une si fâcheuse posture. Il ne se souvient malheureusement de rien. Un passage dans son logis ne permettra de découvrir qu'une petite note datée du 13 septembre dans son agenda : « *Hippolyte Verlor, 15 heures.* » Une mention d'un nom qui n'évoque pas le moindre souvenir à notre investigateur. Si l'un des investigateurs a des connaissances en psychanalyse ou des aliénistes parmi ses contacts, un jet réussi dans la compétence **Psychanalyse** peut lui permettre de découvrir quelques informations sur ce personnage :

- Il a eu un cabinet à Strasbourg il y a quelques années.
- Il a été déconsidéré par ses collègues depuis qu'il s'est lancé dans une recherche frénétique de rêves pour les rêves qui délaissait la méthode préconisée par Freud pour analyser les patients.
- Aucun confrère n'a entendu parler de lui depuis au moins un an.

Si un investigateur possède la compétence **Hypnose**, il peut tenter de l'utiliser afin de faire ressurgir des tréfonds du psychisme des informations auxquelles le sujet lui-même n'a pas accès. Si la séance aboutit, le sujet pourra s'observer lui-même alors qu'il marche avec assurance au milieu de décombres et de murs fracassés, d'immeubles en train d'être construits, pour arriver finalement à une porte discrète située dans une rue adjacente à ce paysage urbain dévasté. Il se voit en train de parler à haute voix à travers un tuyau de cuivre. Vint un moment où il revit des fragments du rêve qui lui fut conté lors de la séance d'ouverture (voir l'encadré *Rêver sa vie*, p.107, auquel vous pouvez rajouter un prélude au rêve qui consiste à faire le trajet de chez lui jusqu'au cabinet d'Hippolyte). Cela devrait lui permettre de localiser le cabinet d'Hippolyte Verlor situé non loin du site de la Grande Percée – ce qui est en soi une très précieuse indication –, mais encore faut-il y penser.

Pendant toutes ses recherches et dès lors que l'investigateur souhaite se reposer, faites-lui remarquer qu'il lui est très difficile de trouver le sommeil. Bien que plutôt habitué à s'endormir sans grande difficulté, ce n'est depuis son procès qu'aux petites heures du matin qu'il le trouve enfin. Ce sommeil n'est d'ailleurs pas réparateur. Il est gris, morne et sans relief. Impossible de se souvenir d'un quelconque rêve. L'investigateur se trouve dans un état de profond épuisement à son réveil. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il a perdu la capacité de produire des

Une tentative de meurtre aussi grotesque qu'inexplicable !

Nous pouvons nous demander ce qui a bien pu pousser cet homme jusqu'ici sans histoire à se précipiter un couteau à la main sur une vieille femme. Heureusement pour cette dernière, l'homme visiblement ivre a trébuché et n'a fait aucun mal à cette dame. Il s'agit de la troisième tentative du même acabit commise ce mois-ci. Un tel acte semble inexplicable sinon sous l'effet de la boisson. Au vu de l'état de l'accusé (souffrant de tuberculose) et de sa conduite apparemment irréprochable jusqu'alors, le tribunal a décidé de faire preuve de clémence sur ce qui semble n'être qu'une crise passagère de folie. Le prévenu, ayant exprimé un repentir sincère et acceptant d'observer les bonnes mœurs en évitant dorénavant tout excès de boisson alcoolisée, a été libéré. Nous espérons qu'il s'agit bien du dernier acte de cette série grotesque.

Hugo Wolfman

DNA – 18 septembre 1920

Aide de jeu n° 1 : *Article des* Dernières Nouvelles *daté du 18 septembre 1920*

Hugo Wolfman
Journaliste

Petit et rondouillard, Hugo arbore un air faussement intelligent. Toujours à l'affût d'un scoop, son indiscrétion et sa manie de proposer une explication (généralement fausse !) aux faits qu'on lui rapporte en font un personnage plutôt désagréable.

Caractéristiques :

FOR	50
CON	50
TAI	60
DEX	60
APP	55
INT	65
POU	50
ÉDU	70

Points de vie :	11
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	8
Santé mentale :	50

Combat :

- Corps à corps 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts + impact
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences :

Arts et métiers (Littérature)	60 % (30/12)
Baratin	55 % (27/11)
Discrétion	20 % (10/4)
Être persuadé d'avoir trouvé un scoop	65 % (32/13)
Indiscrétion	75 % (37/15)
Psychologie	30 % (15/6)
Tirer une conclusion hâtive	55 % (27/11)

rêves depuis qu'il a nourri l'onirographe et que, sans cette faculté qui permet de conserver l'équilibre psychique, son intégrité mentale va peu à peu se déliter. Chaque nuit passée occasionnera une perte d'1D3 points de Santé mentale sans en soupçonner la raison.

Les autres victimes

En quelques années, Hippolyte Verlor a soigné de nombreux patients via l'onirographe. Chacun de ces « patients » s'est retrouvé dans un état similaire à celui de l'investigateur. Si tous ne sont pas allés jusqu'à essayer de réaliser leurs pulsions malsaines, c'est pourtant arrivé à un certain nombre d'entre eux. L'article de journal paru le lendemain du procès y fait d'ailleurs allusion (aide de jeu n°1 – Article des *Dernières Nouvelles* daté du 18 septembre 1920, p.108). Quelques-uns d'entre eux n'ont d'ailleurs pas recouvré leur raison et se trouvent soit chez des parents, soit internés à l'asile de Stephansfeld dans un état de grande confusion mentale. D'autres sont morts d'épuisement. Retrouver leur piste prendra du temps mais permettra, en découvrant de troublantes similitudes, de remonter à l'origine de ces comportements en apparence inexplicables. Ils présentent en effet un point commun : ils ont tous été des patients d'Hippolyte Verlor, ce qui ne manquera pas de mettre les investigateurs sur sa piste.

Il est possible de retrouver la plupart des victimes d'Hippolyte en parcourant les archives du tribunal ou en discutant avec des personnes y travaillant (avocat ou greffier par exemple). Ces derniers pourront fournir les noms suivants : Blanche Loris, Robert Fortin, Gustave Stoskopf ou encore les époux Delamarre. Le caractère extrêmement singulier de ces affaires en a fait un sujet de conversation (ou de consternation) privilégié au sein du tribunal. Il est aussi possible d'en retrouver certains en rencontrant le journaliste Hugo Wolfman qui a rédigé l'article de journal. Il s'intéresse en effet depuis quelque temps à ce phénomène qui l'intrigue et donnera volontiers les noms qu'il possède (Célestin Chanel, Jeanne et Octavius Delamarre, Jean Lamour et Gustave Stoskopf) en échange de l'occasion de rencontrer notre infortuné investigateur et d'avoir une conversation avec lui. Il espère percer le mystère qui entoure ces actes criminels grotesques grâce à ce dernier. Si la plupart souffrent d'insomnies, de nuits sans rêves et ne se souviennent pas de ce qui a bien pu les mener dans cet état, quelques-uns (et notamment Gustave Stoskopf) ont



conservé suffisamment de présence d'esprit pour accuser Hippolyte Verlor de dangereux charlatanisme.

- **Blanche Loris** : 23 ans, mutique, habite au n°3 rue Sainte-Barbe. Les investigateurs n'apprendront rien de sa part car lorsqu'elle a pris conscience de son acte (essayer de violer son frère), elle a sombré dans un mutisme complet. Sa famille, qui se désespère d'elle, ne cache pas son ressentiment envers cette enfant qui a osé souiller l'honneur des siens en transgressant une loi tenue pour sacrée.

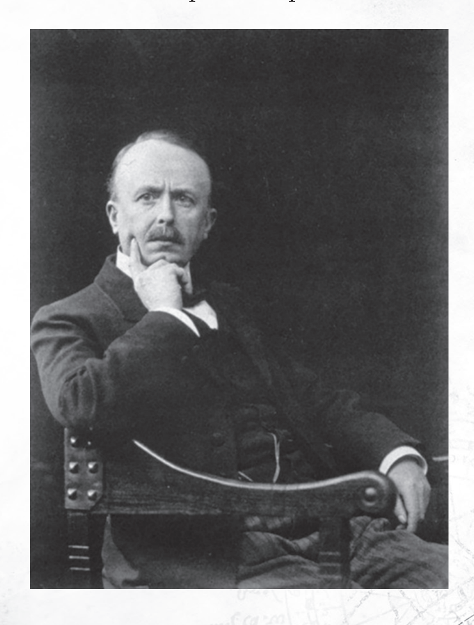
- **Robert Fortin** : 43 ans, habite au premier étage d'un immeuble situé dans une petite cour du 8 rue des Serruriers. Il est alité, crache du sang, affaibli quoique de constitution robuste (grand, costaud, brun au front saillant) et possède l'air désemparé de ceux qui subissent leur mauvaise fortune comme une injustice. Sa femme veille activement sur lui et ne permettra qu'une courte entrevue aux investigateurs (à moins que l'un d'eux ne se fasse passer pour un médecin). Il est persuadé qu'il s'agit de la tuberculose. Collectionneur obsessionnel de porcelaine, il n'a pas résisté à une envie irrépressible de compléter sa collection personnelle avec de rares pièces appartenant à un ami collectionneur. Ce dernier l'a surpris lors d'une tentative de vol et l'affaire a fnalement été réglée en interne.

- **Jean Lamour** : 35 ans, grand et émacié, il habite place Saint-Thomas et sert en permanence une Bible contre son cœur. Il a décidé de se réfugier dans la religion pour y trouver le salut. Il a tendance à finir chacune de ses phrases par une citation biblique, lorsqu'il n'ouvre pas la Bible pour



lire un long passage en réponse à une question des investigateurs. Son état souffreteux n'est selon lui que juste punition divine pour une faute commise. Il finira par soulager sa conscience en confessant avoir pendant longtemps commis un péché capital : il a toujours envié la réussite de son frère qui est devenu, en dépit d'une condition familiale modeste et grâce au commerce, très aisé (ce qui l'a malgré lui conduit à une tentative de meurtre sur ce dernier). Il espère obtenir, si Dieu le veut, un pardon en s'interdisant dorénavant toute pensée impure. Si les investigateurs mentionnent le nom d'Hippolyte Verlor, Jean ne cachera pas avoir été dans son cabinet pendant quelques séances qu'il n'a pas jugé utile de continuer pour se recentrer sur un sujet autrement plus important : Dieu.

- **Gustave Stoskopf** : 51 ans, réside dans un appartement cossu place du Temple neuf. Un bel homme encore dans la force de l'âge, à l'air aussi profond qu'inquiet. Cet auteur de nombreuses pièces et petite célébrité



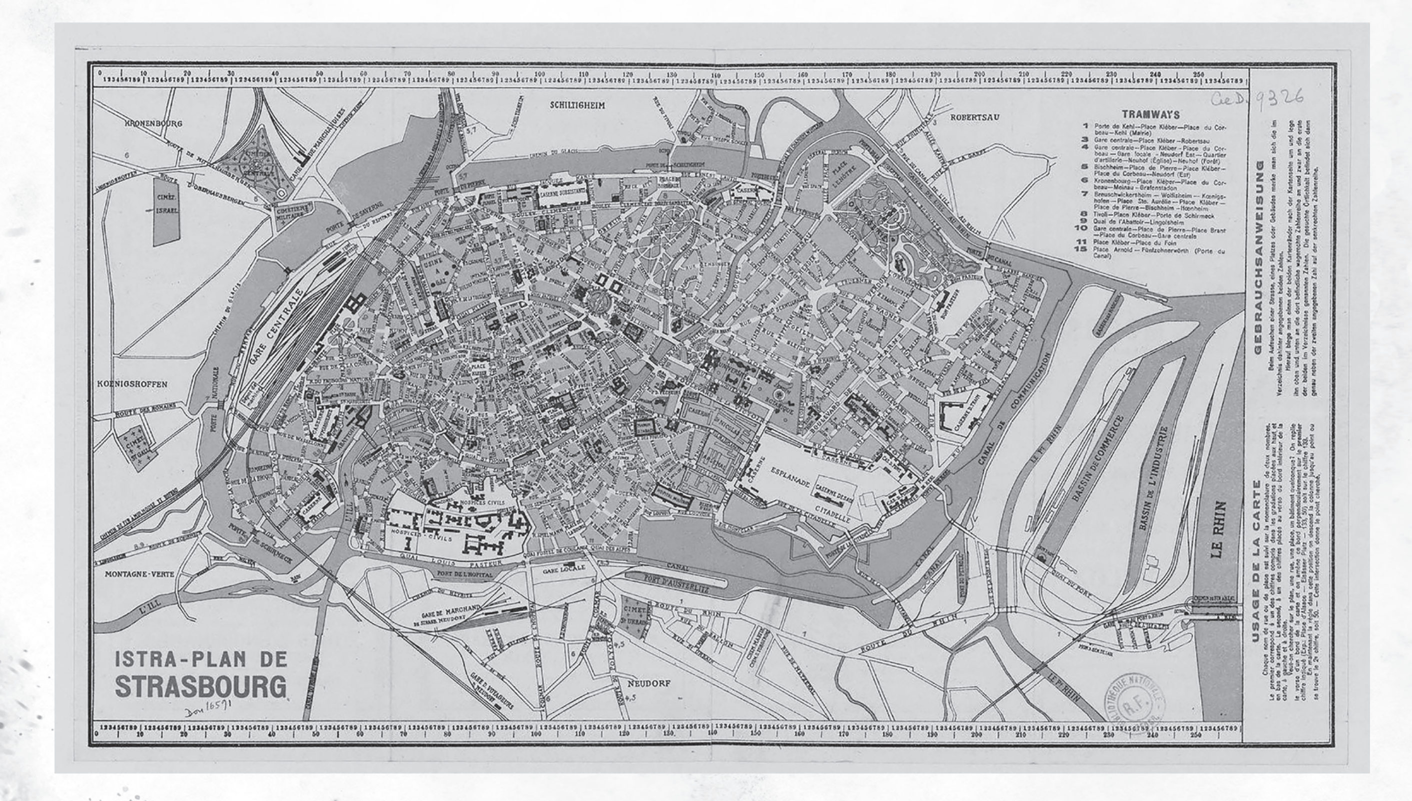
Et si les investigateurs ne savent plus quoi faire ?

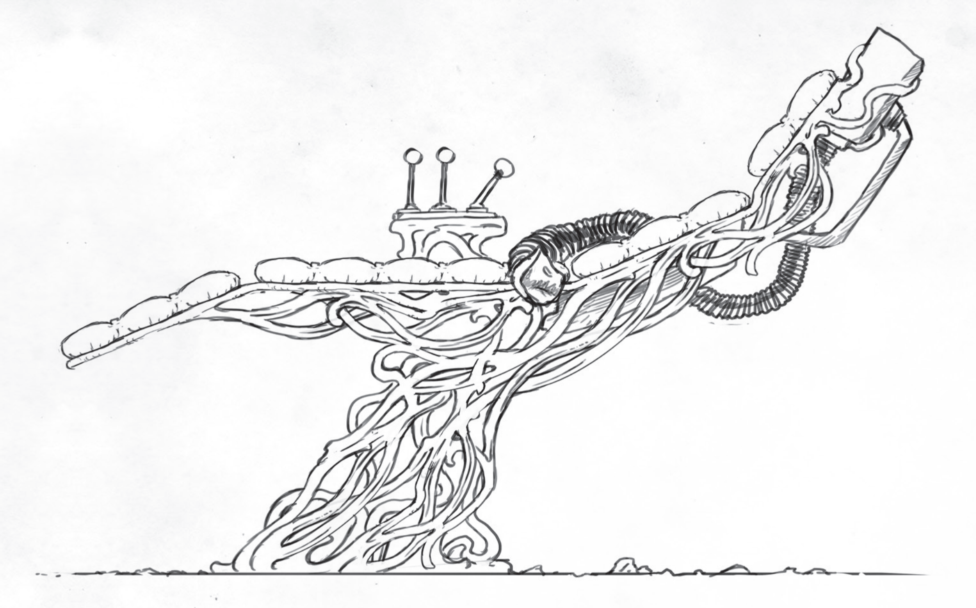
Vous pouvez leur suggérer via un test d'**Idée** de recourir à l'hypnose en utilisant cette compétence sur l'investigateur jugé pour découvrir l'endroit où se situe le cabinet d'Hippolyte Verlor.



locale, à l'imaginaire autrefois fertile, s'est laissé convaincre par Hippolyte de lui raconter ses rêves. Avec la disparition de ses rêves, son imaginaire s'est tari. Désormais incapable d'écrire, il se réfugie dans la boisson qui le rend occasionnellement colérique. Il a tenté de violer une femme dans une ruelle alors qu'il était sous l'emprise de l'alcool – jugé puis relâché étant donné sa notoriété, il vit mal cet épisode de sa vie que lui-même ne comprend pas. Il tient Hippolyte Verlor pour le responsable de son état et s'intéressera de près aux recherches des investigateurs. Il ne cache pas qu'il s'est rendu chez ce dernier récemment mais Hippolyte a nié avoir joué un rôle dans sa tragédie. Il peut donner son adresse aux investigateurs. Il se sent impuissant face à son destin et implore les personnages de découvrir la vérité afin de trouver un moyen de retrouver son inspiration.

- **Jeanne et Octavius Delamarre** : un couple dans la trentaine, qui habite un petit appartement rue du Savon. Ils sont passés par le tribunal après avoir été pris sur le fait lors d'une tentative de vol commise ensemble. Les investigateurs découvriront une étrange scène en se rendant chez ce couple : alors qu'Octavius gît par terre dans une flaque de sang séché, Jeanne est allongée non loin de lui, inconsciente, un couteau près de sa main. Elle respire faiblement mais pourra être sauvée si les investigateurs l'emmènent rapidement à l'hôpital. Le livre de comptes que les investigateurs pourront découvrir sur la modeste table contient quelques petites dépenses au nom d'Hippolyte Verlor.
- **Célestin Chanel** se trouve quant à lui à l'asile de Stephansfeld de Brumath. Il a été interné après avoir violé sa propre mère. En piteux état, crachant du sang et n'arrivant plus à faire de phrases cohérentes, il offrira un saisissant spectacle. Il fait référence de manière obsessionnelle à des tuyaux de cuivre.
- **Lucien Maler** : jeune peintre de 20 ans, de taille moyenne et bien bâti, les yeux d'un bleu insondable, très posé. Habite sous les combles d'une grande maison à colombages





qui borde la Petite France. De nombreuses toiles s'entassent dans son modeste atelier. Il s'agit majoritairement de portraits de personnes à l'expression tiraillée, dans des tons bruns et noirs qui laissent transparaître l'angoisse. Son visage s'illumine à la mention du nom d'Hippolyte Verlor qu'il ne manquera pas de louer pour l'avoir délivré, grâce à cette thérapie révolutionnaire, de ses passions morbides qui l'empêchaient de mener une vie convenable. Il encouragera les investigateurs à la suivre eux aussi. S'il n'a pas encore retrouvé le sommeil, il ne ressent plus le besoin de peindre des sujets maladifs. Le fait d'avoir perdu la faculté de rêver l'a délivré du côté torturé de son esprit. Les troubles ne sont pas encore apparus chez lui.

Une macabre découverte

Le cabinet d'Hippolyte Verlor

C'est dans un petit immeuble qui a miraculeusement survécu à la Grande Percée (voir l'encadré ci-dessous), à l'angle de la rue de la Douane et de la rue de la Lie en chantier, que se trouve le cabinet d'Hippolyte Verlor. Entouré par un nombre impressionnant d'immeubles démolis, réduits à des tas de gravats qui s'amoncellent en donnant l'impression presque irréelle d'une ville ravagée par la guerre, se dresse un petit immeuble qui échappera à la démolition. En empruntant un escalier en pierre, les investigateurs arriveront au cabinet d'Hippolyte situé au deuxième étage. La porte en bois est légèrement entrouverte. Un jet d'**Écouter** réussi permet d'entendre de faibles bruits provenant de l'intérieur du cabinet : des grincements suivis par un bruit sourd, quelques paroles indistinctes et même un léger sifflement qui peut faire penser à un homme éprouvant des difficultés à respirer. En poussant la porte, les investigateurs découvrent une petite salle, qui fait vraisemblablement office de salle d'attente. Les sons

La Grande Percée

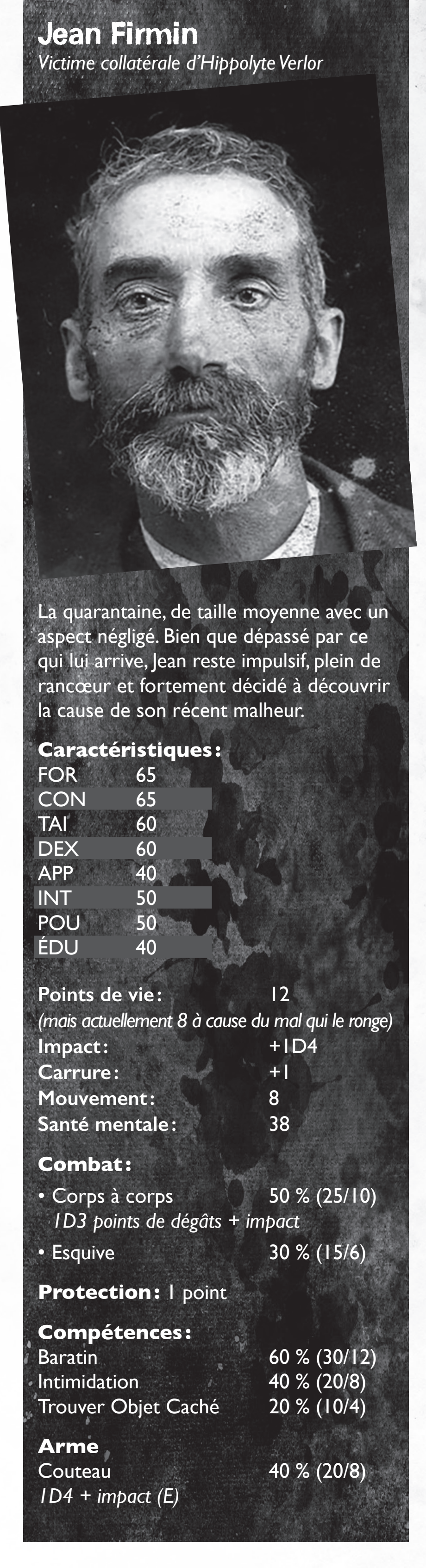


Alors qu'une épidémie de tuberculose sévit à Strasbourg, la ville se décide au début du XXe siècle à l'enrayer en prenant des mesures hygiéniques radicales. Les politiciens de l'époque optent pour la destruction de nombreux logements, dont l'insalubrité notable accentuait la contagion (il n'était pas rare de voir une famille entière vivre dans une seule pièce à l'air vicié en permanence), et construisirent à la place des logements plus spacieux et mieux aérés. Les nouveaux logements, dont la construction commence en 1910, se doivent d'avoir au moins une fenêtre par pièce. Cette nouvelle norme permet d'imaginer à quoi ressemblaient ces habitations avant leur démolition : pas de fenêtres (ou condamnées une grande partie de l'année pour réduire les frais de chauffage) et souvent un seul sanitaire dans la cour pour un immeuble entier.

En 1920, les travaux ont déjà bien avancé, permettant une circulation plus fluide de la gare à la place Kléber. C'est à partir de cette dernière que les travaux se poursuivent et forment la scène dans laquelle notre histoire prend place : des immeubles en cours de destruction se mêlent à d'autres en train d'être construits pour nous offrir un immense chantier à ciel ouvert.

Jean Firmin

Victime collatérale d'Hippolyte Verlor



La quarantaine, de taille moyenne avec un aspect négligé. Bien que dépassé par ce qui lui arrive, Jean reste impulsif, plein de rancœur et fortement décidé à découvrir la cause de son récent malheur.

Caractéristiques :

FOR	65
CON	65
TAI	60
DEX	60
APP	40
INT	50
POU	50
ÉDU	40

Points de vie : 12
(mais actuellement 8 à cause du mal qui le ronge)
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 38

Combat :
- Corps à corps 50 % (25/10)
  1D3 points de dégâts + impact
- Esquive 30 % (15/6)

Protection : 1 point

Compétences :
Baratin 60 % (30/12)
Intimidation 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 20 % (10/4)

Arme
Couteau 40 % (20/8)
1D4 + impact (E)

deviennent alors plus distincts et proviennent d'une pièce attenante à cette première. La porte entre les deux pièces est elle aussi ouverte. C'est dans cette dernière qu'ils pourront découvrir une machine qui semble être le fruit improbable d'un esprit dérangé. Au-dessus d'un lit au matelas rougi par le sang, sur lequel un homme est allongé, se trouve le plus fantastique assemblage de tuyaux de cuivre concevable. Un d'entre eux, posé sur la bouche de l'homme, semble se détacher du lot par sa taille et sa conception articulée qui en fait une pièce mobile au milieu de cet assemblage statique.

Près de l'unique fenêtre de la pièce, un homme est occupé à chercher frénétiquement parmi les notes et les piles de livres qui surchargent un petit bureau de bois. Absorbé par sa recherche, et à condition que les investigateurs n'aient pas fait de bruit, il n'aura pas remarqué leur arrivée. Contrairement aux apparences, il ne s'agit pas d'Hippolyte Verlor mais de Jean Firmin, l'un de ses patients (ce que les investigateurs ne peuvent savoir). Ayant pris conscience que son état actuel (une évidente gêne respiratoire, des nuits grises et interminables finalement pires que des cauchemars ainsi que des envies aussi morbides qu'irrépressibles qu'il n'ose s'avouer à lui-même) était indubitablement l'effet du traitement de l'esprit dérangé d'Hippolyte, il a décidé de se faire justice lui-même, ce qu'indiquent le corps exsangue qui gît dans l'onirographe et le couteau de cuisine à la lame ensanglantée qui repose sur le bureau et dont il se saisira dès qu'il prendra conscience de la présence des investigateurs. Décidé à continuer ses recherches quoi qu'il arrive, et bien qu'affaibli, il se jettera sur l'investigateur le plus proche, couteau sanglant à la main. S'il est maîtrisé, il expliquera non sans rancœur vouloir percer le secret de l'onirographe afin de trouver un moyen de récupérer ses rêves et sa vie d'avant. Il n'a cependant rien découvert de décisif concernant les recherches d'Hippolyte Verlor et l'onirographe.

Freud, la kampa et la mécanique onirique

Jean Firmin, qui n'a encore rien découvert de décisif, demandera à se joindre aux recherches du groupe d'investigateurs et ne tolérera pas d'être mis à l'écart : « C'est ma vie qu'est ruinée, comprenez. Faut que j'trouve comment m'guérir et m'sortir de c'te mauvaise passe ! » Libre aux investigateurs d'accepter sa compagnie ou de la rejeter. S'il devient un compagnon, il ne sera pas d'une grande aide, étant clairement dépassé par les théories qui sous-tendent le fonctionnement de l'onirographe. Il sera au mieux pénible.

Les investigateurs peuvent trouver différents indices en fouillant le cabinet. La difficulté de ce passage réside cependant moins dans la découverte des indices que dans la gestion des circonstances extérieures qui peuvent troubler cette recherche. Ainsi, outre l'embarrassant Jean Firmin qui ne cessera d'assaillir les investigateurs de questions dès que ces derniers découvriront la moindre chose qui retienne leur attention, Lucien Maler se présentera à peine une vingtaine de minutes après que les investigateurs sont entrés dans le cabinet.

Que faire ? Lui ouvrir ? Dans ce cas, comment expliquer la tache écarlate difficile à dissimuler sur l'onirographe, s'ils ont seulement pensé à cacher le corps ? Que dire au sujet d'Hippolyte Verlor qui, comme Lucien le rappelle avec un air empreint d'une suspicion qu'il a du mal à cacher, a toujours été présent aux rendez-vous ? Il est possible de ne pas lui ouvrir mais, dans ce cas, notre visiteur qui tient absolument à sa séance lui faisant tant de bien, s'en ira voir Germaine, la logeuse, pour s'enquérir du sort de monsieur Hippolyte. Auquel cas la logeuse, trouvant une bonne raison pour satisfaire sa curiosité naturelle, s'en viendra examiner le logement en ouvrant la porte avec sa clé…

Voici les différents indices que les investigateurs peuvent découvrir ici :

- Un carnet qui contient les rendez-vous des patients, assortis de commentaires lapidaires sur la nature des rêves obtenus (aide de jeu n°2 : *Le carnet d'Hippolyte*).

Aide de jeu n°2 :
Le carnet d'Hippolyte

- 9 juillet : recueil des rêves de Blanche Loris, rien d'exceptionnel.
- 11 juillet : un sujet intéressant, Robert Fortin.
- 12 juillet : j'ai parcouru les rêves de Robert Fortin et je m'y retrouve plus que je ne pensais.
- 3 août : Jean Lamour, des rêves de richesse et de gloire.
- 18 août : Gustave Stoskopf – quelle chance ! Un sujet exceptionnel dont les rêves sont tous empreints d'une luxure sans pareille. Je dois le faire revenir.
- 19 août : Gustave Stoskopf a accepté de revenir ! J'ai essayé d'atteindre le plus profond de son esprit, il y a de quoi remplir des dizaines de volumes ! C'est inespéré !
- 24 août : Jeanne Delamarre – rien de bien intéressant, mais j'aurai peut-être davantage de chance avec son mari demain.
- 25 août : Octavius – aussi insipide que sa femme, je me demande s'il ne faudra pas enlever leurs rêves du Rêvaneum.
- 27 août : Célestin Chanel – un jeune homme à l'imaginaire fertile, des récits où la terre se mêle à la mer et où la mer devient une mère qui nous engloutit.
- 1er septembre : Lucien Maler, un peintre à l'imaginaire débordant – des contes macabres.
- 7 et 8 septembre : j'ai passé deux jours dans le Rêvaneum. Je ne sais s'il s'agit ou non d'un défaut de mémoire, mais en rêvant les rêves emmagasinés, j'ai toujours l'impression qu'ils ne correspondent plus tout à fait au souvenir que j'ai de la version originale.
- 13 septembre : – quels rêves étranges !
- 14 septembre : Jean Firmin, rien d'intéressant.

Cher Hippolyte,

Je souhaite que vous passiez me voir à Vienne car j'ai des doutes sur la possibilité que vous soyez véritablement privé de la faculté de rêver. Il s'agit selon moi plus vraisemblablement d'une incapacité à vous remémorer les rêves que vous avez vécus. Comprenez-moi, aucun homme ne peut vivre sans rêver. Si c'était le cas, nous aurions affaire à une bête ou à un dieu ! Les rêves sont une partie absolument vitale de notre psychisme et, sans eux, il nous est impossible d'expulser les pulsions qui nous assaillent continuellement sans les réaliser.

Imaginez-vous ce que cela représente : au lieu de vivre ses pulsions et de les réaliser sur un mode onirique – donc sans véritable passage à l'acte de nos pulsions agressives, de nos envies de meurtre, de viol, d'inceste et pire encore ! – je suis persuadé qu'un individu privé de la possibilité de rêver devrait passer à l'acte et violer ou tuer pour apaiser son esprit en proie à ces pulsions continuelles.

Quand bien même il arriverait à y résister un temps, leurs assauts redoubleraient d'intensité le lendemain et il serait bientôt forcé de passer à l'acte.

Sigmund Freud

Aide de jeu n°3 :
Lettre de Freud

Je viens de finir Sept ans parmi les Indiens, et la mention des pouvoirs de la kampa me redonne enfin de l'espoir pour rejoindre les Contrées du Rêve dont je suis exclu depuis ce malheureux accident, survenu à la montagne de la mort. Il faut que je me procure cette fleur blanche qui ressemble d'une manière troublante à un oiseau. Ils la faisaient infuser quelques minutes dans de l'eau chaude et c'est en buvant ce liquide âcre que les Indiens parvenaient dans le monde des rêves.

Aide de jeu n°4 :
Note de recherche

- Quelques lettres d'une correspondance avec Sigmund Freud dans laquelle ce dernier avertit Hippolyte du danger que représente une vie sans rêves (aide de jeu n°3 : *Lettre de Freud*). Cette lettre est écrite en allemand et, à moins qu'un investigateur parle cette langue, il faudra la traduire pour la comprendre – ce qui ne devrait pas poser de difficulté majeure.
- Des notes de recherche dans lesquelles les investigateurs peuvent découvrir le pouvoir de la kampa (aide de jeu n°4 : *Note de recherche*).
- Un bocal contenant des fleurs desséchées d'un blanc laiteux : la kampa. C'est en faisant infuser l'une de ces fleurs dans de l'eau chaude qu'Hippolyte accédait à sa bibliothèque dans les Contrées du Rêve. L'infusion blanchâtre au goût amer dégage un parfum particulièrement âcre et peu engageant.
- Un bol renversé près de l'onirographe avec une fleur de kampa (la dernière infusion qu'Hippolyte s'est préparée avant de se faire assassiner).

Ce que les investigateurs ne trouveront cependant pas, c'est le mode d'emploi du fonctionnement de l'onirographe. Seul Hippolyte sait comment activer et régler sa machine… mais comment converser avec un mort ? À moins que les investigateurs ne soient particulièrement expérimentés dans la compétence **Savoir ès Rêves**, ils n'ont pas de raison particulière de soupçonner l'existence d'un double onirique d'Hippolyte, encore en vie, et coincé dans le Révaneum (ce qui ne le dérange d'ailleurs pas outre mesure). Si les investigateurs piétinent à ce stade du scénario, je vous suggère dans un premier temps d'aggraver sensiblement l'état de l'investigateur cobaye de l'onirographe, de manière à rendre son état insoutenable et requérant la découverte urgente d'une solution à son mal-être, sans quoi il risquera fort de mettre un terme prématuré à ses aventures. Dans un second temps, Jean Firmin, mis au courant de l'existence du Révaneum via le carnet d'Hyppolite, va faire son possible pour convaincre les investigateurs de l'y accompagner, persuadé qu'ils y trouveront une solution.

Le Révaneum

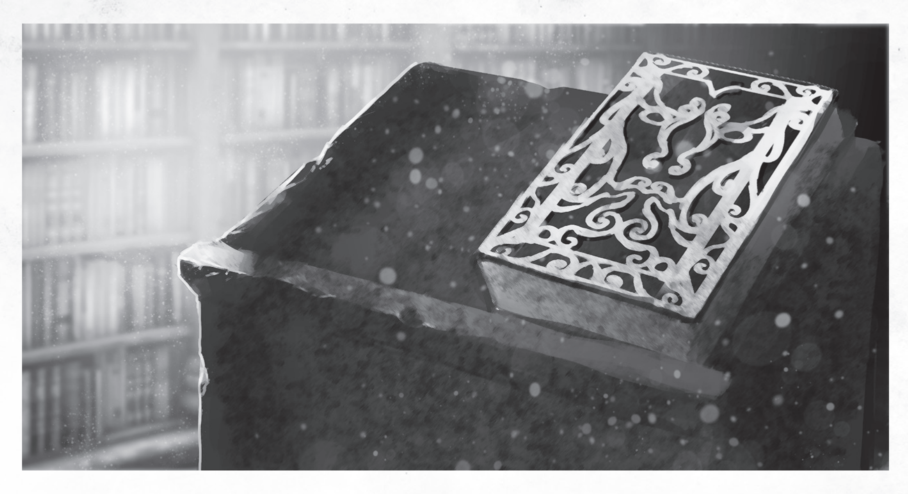
Kadathéron et la bibliothèque intégrale des rêves

Seule la très ancienne Kadathéron était en mesure de devenir la terre d'élection d'Hippolyte pour y installer le Révaneum destiné à archiver les rêves que l'onirographe lui fournissait. Après avoir appris qu'elle renfermait à la fois un projet aussi démesuré que le sien, les cylindres de brique de Kadathéron (qui contiennent l'histoire du pays de Mnar et de la cité d'Ib), et qu'il s'y trouvait une entrée menant à la grande bibliothèque des Contrées du

Rêve, sa décision fut prise : y construire la bibliothèque intégrale des rêves. Il installa le Révaneum non loin de Kadathéron, près du fleuve Ai aux lentes eaux, propices à l'onirisme. Il ne lui resta plus qu'à y construire un double de l'onirographe pour créer un pont entre son appartement strasbourgeois et le Révaneum des Contrées du Rêve.

Si un rêveur expert peut passer de l'un à l'autre simplement en s'installant dans l'onirographe, il faudra cependant boire une infusion de kampa ou réussir un test de **Rêver** tout en étant en contact avec l'onirographe pour qu'un investigateur se réveille dans le Révaneum. Il reprendra alors conscience dans l'onirographe, qui possède son double dans les Contrées du Rêve, au milieu d'étagères remplies de lourds volumes reliés et entassés qui s'élèvent vers un plafond semblant lui-même inatteignable tant il est haut. Des échelles permettent de monter vers les étages supérieurs des rayons de livres. Le nombre d'ouvrages ici réunis relève de la démesure. Les investigateurs se trouvent à leur réveil dans la pièce centrale du Révaneum. Un coup d'œil rapide aux alentours permet de réaliser qu'il semble infini car chaque salle s'ouvre sur une autre de dimension identique contenant à son tour des rangées de livres dont on peine à distinguer la fin. Une table de pierre noire et absolument lisse sur laquelle repose un pupitre de lecture lui aussi en pierre se trouve au centre de chaque salle périphérique. L'exploration de ces salles semble ne jamais finir et des investigateurs qui ne prendraient aucune précaution pour retrouver leur chemin risqueraient de se trouver perdus dans les tréfonds du Révaneum.

Les livres sont reliés avec une couverture en pierre, lisse et sans inscription lisible en dehors d'étranges arabesques qui parcourent l'intégralité de la couverture. En se concentrant sur les arabesques, un investigateur peut, au bout d'un certain temps, y voir apparaître un visage : celui de la personne dont sont issus les rêves contenus dans le livre. Un investigateur qui prend un livre sera déconcerté au premier abord par son contenu : rien de déchiffrable, mais à nouveau des arabesques formant un enchevêtrement fantastique de lignes qui passent d'une page à l'autre sans jamais s'arrêter. Bien que sans doute troublée par ce contenu atypique pour un livre, la lecture sera contre toute attente immédiate et envoûtante. Le sens est immédiatement compréhensible par celui qui essaye de lire l'un des ouvrages et, peu à peu, le lecteur va glisser dans un songe éveillé.



Un observateur extérieur pourrait alors voir le lecteur, dans un état quasi hypnotique, se pencher de plus en plus sur le livre lui-même lorsque, arrivé à une énigmatique page centrale, il verra cette dernière se dédoubler, semblant absorber le visage du lecteur qui va se coller à la page centrale lors du processus de dédoublement. Pendant toute la « lecture » du livre, et bien qu'aucun caractère écrit n'apparaisse, son contenu sera immédiatement et comme intuitivement présent à l'esprit du lecteur. Il vivra alors un des rêves que l'on peut trouver dans un des livres avec cette particularité notable que le livre s'adapte aux pulsions et hantises de son lecteur. Ainsi le même ouvrage racontera un rêve différent en fonction de son lecteur. Mais ce n'est pas tout, car il ne s'agit pas d'une simple lecture : en se plongeant dedans, c'est un rêve – ou plus probablement un cauchemar – que l'investigateur va vivre et inscrire dans le livre, le transformant au passage. Traitez ceci comme une aventure à part, dans laquelle l'investigateur peut agir et essayer d'influencer le rêve. Les scènes vécues dans le Révaneum laissent des séquelles et des pertes de Santé mentale en fonction de l'intensité et des horreurs vécues. Voir l'encadré n° 5 *Les livres-rêves du Révaneum* pour avoir des exemples de rêves que peuvent vivre les investigateurs. Ces rêves sont toujours à associer à l'histoire personnelle de l'investigateur. Et c'est bien la présence d'éléments très intimes de l'histoire du lecteur à l'intérieur même du livre qui rend sa lecture si troublante.

Les livres-rêves du Révaneum

Lorsque le rêve finit, ajoutez-y des éléments qui appartiennent au lecteur.

Livre-rêve n° 1 : Gustave Stoskopf

Vous vous réveillez dans votre lit à baldaquin et en sortez pour vous retrouver sur une scène de théâtre, nu, face à un public hilare. Rougissant et perdant votre contenance, vous enfilez maladroitement votre robe de chambre pour déclamer avec un ton surjoué les vers bien connus de Shakespeare décrivant la vie comme une ombre rampante, racontée par un idiot, pleine de bruits et de fureurs. Consterné par votre jeu surfait, vous quittez la scène sous les huées des spectateurs pour vous retrouver dans une maison close où votre sœur vous accueille et vous invite à l'accompagner à l'étage. Alors que vous commencez à lui faire l'amour, une nausée vous envahit…

Livre-rêve n° 2 : Jean Lamour

Vous vous réveillez sur le parquet avec la désagréable impression d'être minuscule. En levant les yeux vous discernez les traits de votre frère qui mesure une dizaine de mètres de hauteur. Discutant avec le reste de votre famille, il se lève et commence à marcher dans votre direction. Vous essayez de fuir, mais n'arrivez pas à échapper à l'ombre de son pied qui se rapproche de vous, jusqu'à finalement vous écraser. En entendant vos os se rompre sous sa semelle, vous arrivez à vous échapper, votre sang envahissant les rainures du parquet…

Livre-rêve n° 3 : Lucien Maler

Alors que vous êtes en train de peindre des portraits aux tons boueux de votre famille, une vague vous emporte loin de votre atelier, dans une fontaine aux eaux pures. La peinture sur vos pinceaux se dilue au contact de cette eau claire et les pinceaux eux-mêmes finissent par se dissoudre. Émerveillé par cette dissolution, vous offrez votre moi à l'onde d'eau pure qui l'accepte et vous emporte dans le courant, détachant petit à petit des morceaux de votre corps jusqu'à l'effacement complet de votre existence qui vous plonge dans un état de contentement jusqu'alors inconnu…

Parmi les volumes, certains se trouvent empilés près du double onirique de l'onirographe. Ces derniers correspondent aux rêves des malheureux dont Hippolyte a récemment collecté la mémoire onirique. Il est possible de les identifier et de faire le lien entre le livre et son « auteur » en observant attentivement la couverture du livre qui laissera apparaître un visage familier à l'investigateur qui a pris la peine de le rencontrer dans le Monde de l'Éveil. Le visage de Lucien Maler apparaît sur une dizaine d'entre eux. Ces livres seront importants pour la suite de l'aventure. Les investigateurs peuvent plonger dans les rêves des dernières victimes d'Hippolyte en les lisant et en revivant leurs plus intimes aventures. Il serait cependant plus intéressant de les conserver pour essayer d'inverser le processus et de leur rendre leurs rêves une fois le fonctionnement de l'onirographe découvert. Parmi ces livres se trouve celui de l'investigateur qu'Hippolyte a privé de la faculté de rêver. Il peut revivre ses propres cauchemars en le lisant mais cela ne lui rendra pas sa faculté de rêver.

La rumeur des songes

Des investigateurs familiers des Contrées du Rêve pourraient, après avoir vu une mention de ces dernières dans une note de recherche d'Hippolyte, essayer de retrouver sa trace depuis les Contrées du Rêve elles-mêmes. Se lancer avec la description physique que la concierge, une victime ou un ancien confrère pourraient faire d'Hippolyte reviendrait à chercher une aiguille dans une meule de foin et une tentative de ce genre serait vouée à l'échec.

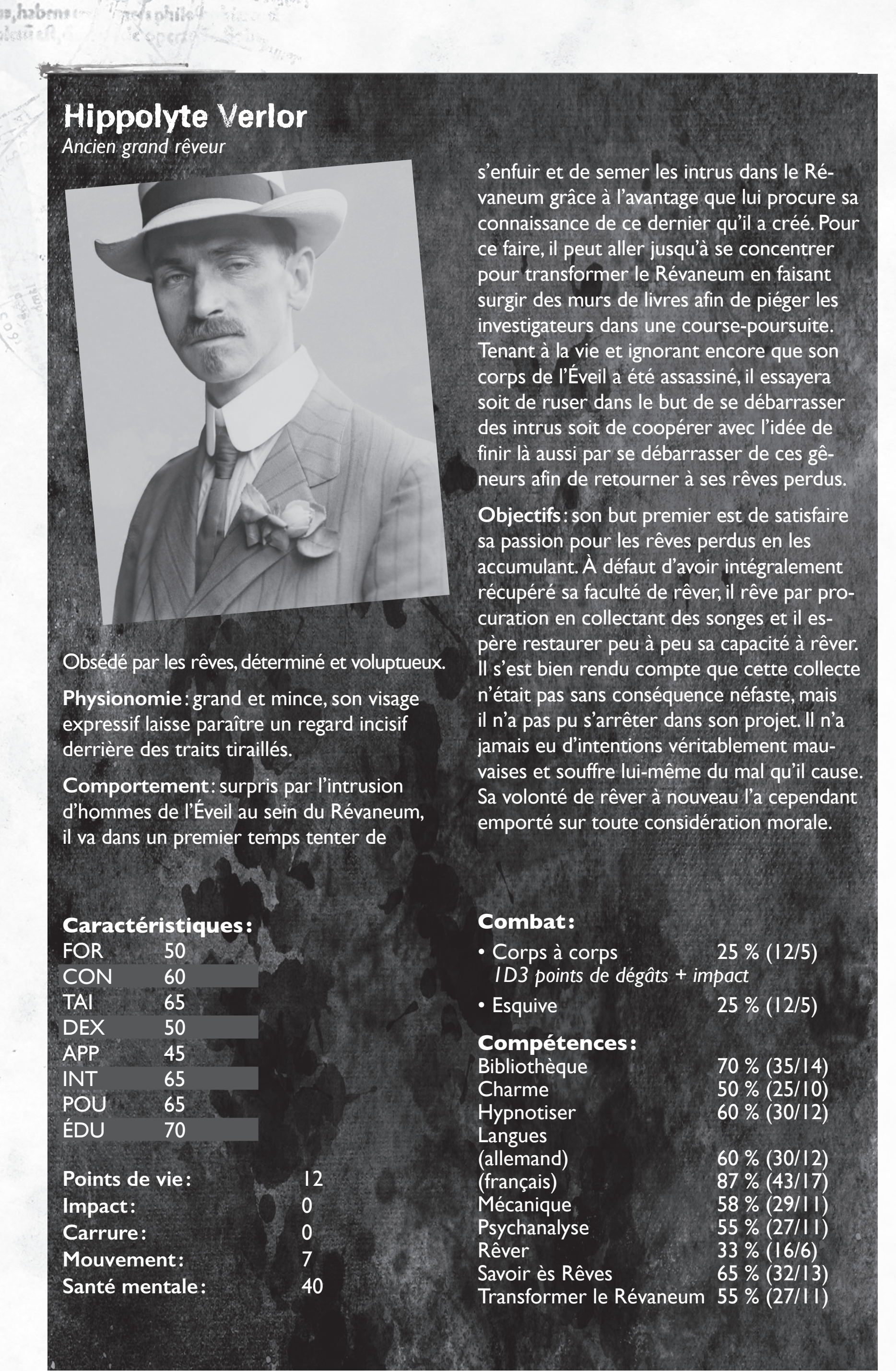
En revanche, les investigateurs peuvent découvrir, lors de séjours dans les Contrées du Rêve, des rumeurs qui circulent parmi les cercles de bibliophiles d'un homme qui se serait lancé dans le projet de réunir en un même endroit les rêves de l'humanité entière. Les Contrées du Rêve regorgeant de rêveurs ayant décidé de vivre leurs rêves et de rêver leur vie, on imagine sans peine une telle rumeur se propager comme de la poudre et finir par attirer des curieux à la recherche de rêves savoureux et délirants. La rumeur donne une indication intéressante pour le retrouver : le Révaneum serait situé dans les régions de Mnar, non loin d'une porte donnant accès à la grande bibliothèque des Contrées du Rêve.

C'est d'ailleurs dans cette même région que les investigateurs pourront, au détour d'une affiche placardée ou d'un crieur des rues, découvrir que des rêveurs sont portés disparus. Ces disparitions soudaines demeurent encore inexpliquées à Kadathéron et dans quelques localités voisines, mais quelques villageois commencent à soupçonner Hippolyte Verlor d'y jouer un rôle et ils peuvent laisser penser au détour d'une conversation qu'il en serait responsable. Quelques habitants des Contrées, ayant eu vent du projet d'une bibliothèque intégrale des rêves mais ignorant tout des effets réels de l'onirographe, ont souhaité y entreposer quelques rêves choisis avec soin pour laisser une trace de leurs délires à la postérité. Si l'archivage de leurs rêves les plus attachants ne posa aucune difficulté, ils n'avaient cependant pas prévu que le processus d'archivage dans le Révaneum via l'onirographe les dépouillerait de leur



Hippolyte Verlor

Ancien grand rêveur



Obsédé par les rêves, déterminé et voluptueux.

Physionomie : grand et mince, son visage expressif laisse paraître un regard incisif derrière des traits tiraillés.

Comportement : surpris par l'intrusion d'hommes de l'Éveil au sein du Révaneum, il va dans un premier temps tenter de s'enfuir et de semer les intrus dans le Révaneum grâce à l'avantage que lui procure sa connaissance de ce dernier qu'il a créé. Pour ce faire, il peut aller jusqu'à se concentrer pour transformer le Révaneum en faisant surgir des murs de livres afin de piéger les investigateurs dans une course-poursuite. Tenant à la vie et ignorant encore que son corps de l'Éveil a été assassiné, il essayera soit de ruser dans le but de se débarrasser des intrus soit de coopérer avec l'idée de finir là aussi par se débarrasser de ces gêneurs afin de retourner à ses rêves perdus.

Objectifs : son but premier est de satisfaire sa passion pour les rêves perdus en les accumulant. À défaut d'avoir intégralement récupéré sa faculté de rêver, il rêve par procuration en collectant des songes et il espère restaurer peu à peu sa capacité à rêver. Il s'est bien rendu compte que cette collecte n'était pas sans conséquence néfaste, mais il n'a pas pu s'arrêter dans son projet. Il n'a jamais eu d'intentions véritablement mauvaises et souffre lui-même du mal qu'il cause. Sa volonté de rêver à nouveau l'a cependant emporté sur toute considération morale.

Caractéristiques :

FOR	50
CON	60
TAI	65
DEX	50
APP	45
INT	65
POU	65
ÉDU	70

Points de vie :	12
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	7
Santé mentale :	40

Combat :

- Corps à corps 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts + impact
- Esquive 25 % (12/5)

Compétences :

Bibliothèque	70 % (35/14)
Charme	50 % (25/10)
Hypnotiser	60 % (30/12)
Langues	
(allemand)	60 % (30/12)
(français)	87 % (43/17)
Mécanique	58 % (29/11)
Psychanalyse	55 % (27/11)
Rêver	33 % (16/6)
Savoir ès Rêves	65 % (32/13)
Transformer le Révaneum	55 % (27/11)

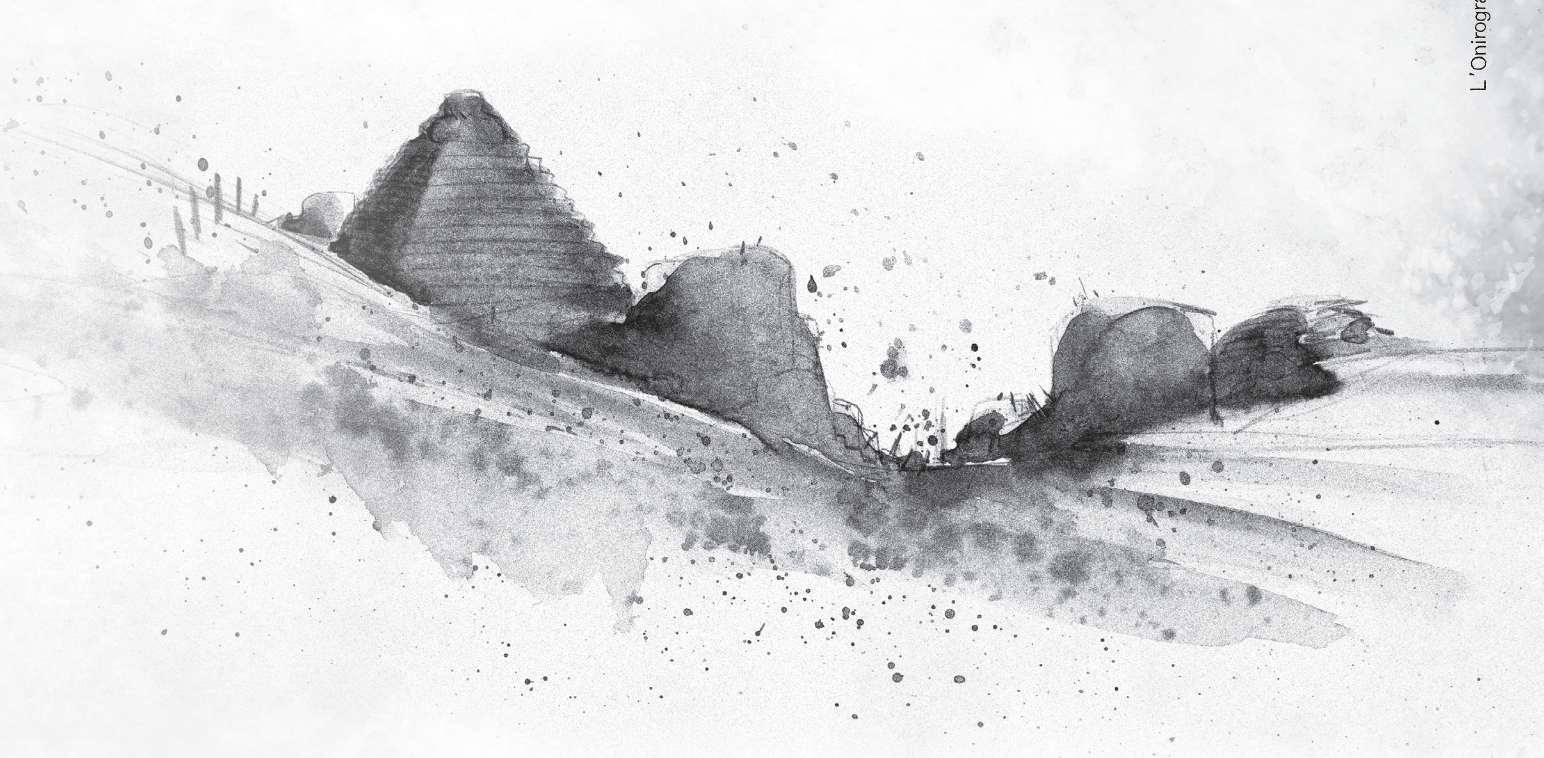
Inverser le fonctionnement de l'onirographe

Pour ce faire, celui qui a perdu ses rêves doit se réinstaller dans l'onirographe du Monde de l'Éveil, s'endormir en respirant dans le tuyau central, pendant que le livre lui correspondant est placé dans la boîte – aux proportions s'ajustant parfaitement aux dimensions du livre – fixée au sommet de l'onirographe du monde des rêves. S'ensuit un bruit de pierres concassées, une poussière s'élève autour de la machine qui se met à vibrer. La version de l'Éveil se mettra aussi à vibrer et une fumée minérale commencera à pénétrer l'endormi. À son réveil, la brume et le mal-être qui l'avaient accompagné auront disparu et il aura effectivement retrouvé des nuits aux rêves plus ou moins agréables. Le plus difficile dans ce processus sera sans doute de convaincre les victimes d'Hippolyte de retourner à nouveau s'allonger dans cette machine qui fut la source de leurs maux récents – sans même parler de Lucien Maler qui ne voudra retrouver ses cauchemars pour rien au monde et qui n'acceptera sans aucun prétexte de renouer avec son destin d'artiste maudit rejeté par sa famille pour sa différence !

substance onirique… ce qui les fit disparaître des Contrées du Rêve puisqu'ils perdirent leur pouvoir de rêver durant le processus. Il y a ainsi une petite dizaine d'anciens arpenteurs des Contrées du Rêve qui errent tels des âmes en peine sur notre vieille Terre, à la recherche d'un moyen de retrouver leur précieux pouvoir onirique – ce qui serait d'ailleurs possible en leur rendant leurs rêves par le biais d'une inversion du fonctionnement de l'onirographe.

La rencontre avec le double onirique d'Hippolyte Verlor

C'est en explorant le Révaneum que les investigateurs pourront découvrir Hippolyte, absorbé par la lecture d'un livre, le visage collé à la page centrale de ce dernier. Il sera extrêmement surpris par la présence des investigateurs dans son sanctuaire. Sa réaction première à l'intrusion sera de s'enfuir et de mettre autant de distance que possible entre lui et ses visiteurs (il n'hésitera pas à créer de nouvelles étagères pour bloquer les investigateurs), si possible en rejoignant l'onirographe afin de retourner au monde de l'Éveil. Il lui sera malheureusement impossible d'y retourner (l'onirographe ne pouvant fonctionner s'il n'y a pas un corps du côté de l'Éveil) sans qu'il sache pourquoi, et risque dès lors d'éprouver de la haine envers ceux qu'il pense être les responsables de ce fait pour lui inexplicable. Il faudra donc faire preuve de finesse pour parvenir à discuter avec cet homme défavorablement disposé envers les investigateurs. Si ces derniers font preuve d'une persuasion suffisante – le **Baratin** est inopérant sur Hippolyte et seule la **Persuasion** peut avoir un effet sur lui – en jouant cartes sur table, ils peuvent rallier Hippolyte à leur cause. Outre le choc suite à la révélation de sa propre mort (!), il peut consentir à leur expliquer la possibilité d'une inversion de l'onirographe permettant aux victimes de retrouver leurs rêves et la capacité à rêver (voir l'encadré *Inverser le fonctionnement de l'onirographe*). Il peut aussi essayer de semer ses poursuivants et tenter de sortir du Révaneum par une petite trappe qui le mènera jusqu'à la grande bibliothèque d'où il pourra ressortir dans n'importe quelle ville des Contrées du Rêve qui y est reliée : Céléphaïs, Dylath-Leen, Hazuth-Kleg, Ilek-Vad, Inquanok, Theelys, Thorabon ou encore la mystérieuse Ulthar.



En guise d'épilogue

Il y a plusieurs dénouements possibles à ce scénario. Dans l'idéal, Hippolyte consent à inverser le fonctionnement de l'onirographe et le long processus de restitution des rêves perdus peut alors commencer. Il ne devrait pas trop souffrir d'être condamné à demeurer dans le Révaneum à condition que les investigateurs acceptent de lui procurer des rêves – sous une forme moins nocive. C'est une potentielle chasse aux récits oniriques, volontairement écrits ou découverts et non plus extorqués, qui peut alors s'offrir à eux.

Si la course-poursuite tourne mal, qu'Hippolyte s'échappe et sort du Révaneum pour se retrouver dans les Contrées du Rêve, c'est un nouveau chapitre de l'aventure qui s'ouvre à nos investigateurs : une traque dans les Contrées du Rêve avec ce qu'elles comportent de merveilleux et d'inquiétant. Une des salles les plus en périphérie contient une trappe qui permet de sortir du Révaneum et de se diriger soit vers le fleuve Ai soit vers Kadathéron, la ville la plus proche. Il est vraisemblable qu'Hippolyte cherchera à atteindre la grande bibliothèque des Contrées du Rêve en passant par l'entrée de Kadathéron. Il faudra alors ruser avec Tukor, le conservateur de la grande bibliothèque, ou Nodar, son assistant ultharien, pour retrouver la trace d'Hippolyte dans cet immense bâtiment circulaire aux couloirs couverts de livres.

Si Hippolyte est tué, les investigateurs peuvent essayer de comprendre par eux-mêmes le fonctionnement de l'onirographe. Ce ne sera pas aisé car la machine est complexe et une erreur de manipulation risque de détruire irrémédiablement le livre placé dans la boîte fixée à son sommet. La correspondance de taille entre la boîte et les livres est un bon indice sur la procédure à suivre. Il ne reste plus qu'à savoir quel levier actionner parmi les trois disponibles. Les investigateurs qui tenteraient l'expérience auront une chance sur trois de réussir… à condition d'avoir pensé à placer la personne correspondant au livre dans l'onirographe de l'éveil. Pour décider de l'effet obtenu, lancez 1D3 et appliquez l'effet suivant :

	1	2	3
Le corps du rêveur est présent dans l'onirographe de l'Éveil et le livre lui correspondant est placé dans l'onirographe du Révaneum.	Le rêveur récupère son rêve et sa faculté de rêver.	Le livre double de volume et le patient est complètement et définitivement vidé de toute capacité onirique.	Le livre est détruit.
L'onirographe de l'Éveil est vide.	Le livre est détruit, le rêve cherche un hôte (la concierge ?) qui se met à faire des rêves correspondant au livre introduit.	L'onirographe aspire les rêves de la personne la plus proche d'un des deux onirographes.	Le livre est détruit.

AIDES DE JEU / SCÉNARIO 1 : Le Trésor des doges

Anno 1153. C'était lors d'un voyage de retour vers Venise que nous avons rencontré dans la lagune, près d'un monastère consacré à San Giacomo, un vieillard aux portes de la mort. Il se nommait Lorenzo. Enrico Dandolo l'avait rencontré à de multiples reprises par le passé et souhaité le revoir une dernière fois, car il était un juriste estimé de Venise, qui avait sauvé de la mort son fils d'un péril bien plus grand que la mort elle-même.

Comme il désirait plus que tout que son trésor soit en de bonnes mains (un pendentif avec une représentation de la Sainte Vierge), il le remit à celui qui serait le plus sage à l'utiliser, le juge, en lui recommandant de toujours le porter, toujours et en toutes circonstances.

Ainsi fit Enrico Dandolo et ainsi il découvrit un monde d'espoir, de lumières mais aussi d'obscurités, où le meilleur comme le pire étaient présents à leur juste mesure. Plusieurs fois, Enrico voyagea en ce monde, ce qui, dit-on, l'aida lorsqu'il devint ambassadeur à Constantinople puis lorsqu'il fut nommé doge à son tour. Il disait que ses voyages l'aidaient dans la réforme judiciaire qu'il conduisit pour réformer le code civil et que cela lui permit d'affermir son autorité, lorsqu'il prit la tête de la quatrième croisade vers Constantinople.

Aide de jeu n°1 :
Le parchemin du doge

Un incendie spectaculaire

C'est tôt le matin que nous avons été informés d'un incendie spectaculaire s'étant produit à l'hôtel Royal Danieli, où étaient descendus de nombreux étrangers ayant fait le déplacement jusqu'au Palazzo Rezzoniani. Selon nos premières informations, deux créatures ailées auraient été vues dans les environs. C'est tout simplement et proprement invraisemblable, les témoins que nous avons pu interroger sur les événements de la nuit avaient bu plus que de raison. Cependant, la question se pose de savoir comment un incendie pareil a pu survenir ; c'est sans doute plus prosaïquement un affrontement mettant en cause des sympathisants communistes et fascistes, comme cela a déjà eu lieu, rappelons-le, à Peana près de Venise, le 27 décembre dernier.

Francesco Albrizzio, du Il Gazzettino

Aide de jeu n°2 :
Un incendie spectaculaire

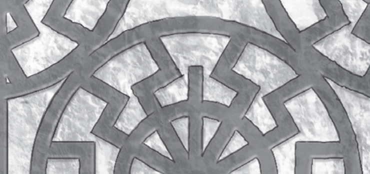
SCÉNARIO 3 : Entre deux rêves

Aides de jeu n°1

Symbole n°1

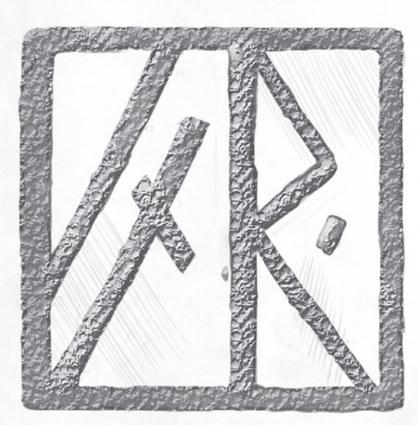


Symbole n°2





Symbole n°3



Symbole n°4



Symbole n°5

Aide de jeu n°2

Celui entre deux rives

Les rêves ne sont pas la réalité. Mais qui peut dire où commence l'un et où s'arrête l'autre ?
Ce sont ces mots qui marquèrent le début de ma rencontre avec le jeune Joséphin avant que je l'initie à la magie des rêves.
En voici son histoire.
Dans les temps jadis, par-delà les terres les plus reculées de ce monde, au-delà des frontières des songes naquit un enfant.
Celui-ci découvrit rapidement les terres oniriques.
Les années lui apprirent que son destin serait hors du commun.
Devenu homme, il put façonner les choses à sa guise.
Moi, Nyrass, le sage, le pris sous mon aile pour l'initier aux arts de la magie.
Mais le pouvoir et la démesure prirent le dessus sur sa raison.
Proclamé sâr, les secrets de la création n'eurent plus de mystère pour lui.
Au commencement, le sâr, ses cieux et sa terre.
De cette terre informe et vide, il y avait des ténèbres à la surface de l'abîme, et l'esprit du sâr se mouvait au-dessus du Néant.
De cet amas grouillant, le sâr enfanta sa cité lumineuse et sinistre, le Quattrocento.
Le sâr dit : –Que ma terre produise de la vie qui se multipliera.
Et le sâr créa ses enfants tapis dans les ombres, l'obscur.
Puis le sâr dit : –Faisons mes engeances à mon image, et qu'elles règnent sur les royaumes de la mer, du ciel des mondes inférieurs et supérieurs, sur toutes les contrées du Rêve.
Ainsi furent achevés son empire et toute son armée.
Devant telle folie, les rois des différents royaumes des songes et moi luttâmes contre les sbires du sâr, ombres et autres maigres bêtes de la nuit.
Pour sceller le sort du mage fou se pensant dieu, j'utilisai un sort qui le renvoya lui et ses créations de l'autre côté des murmures, par-delà les songes.

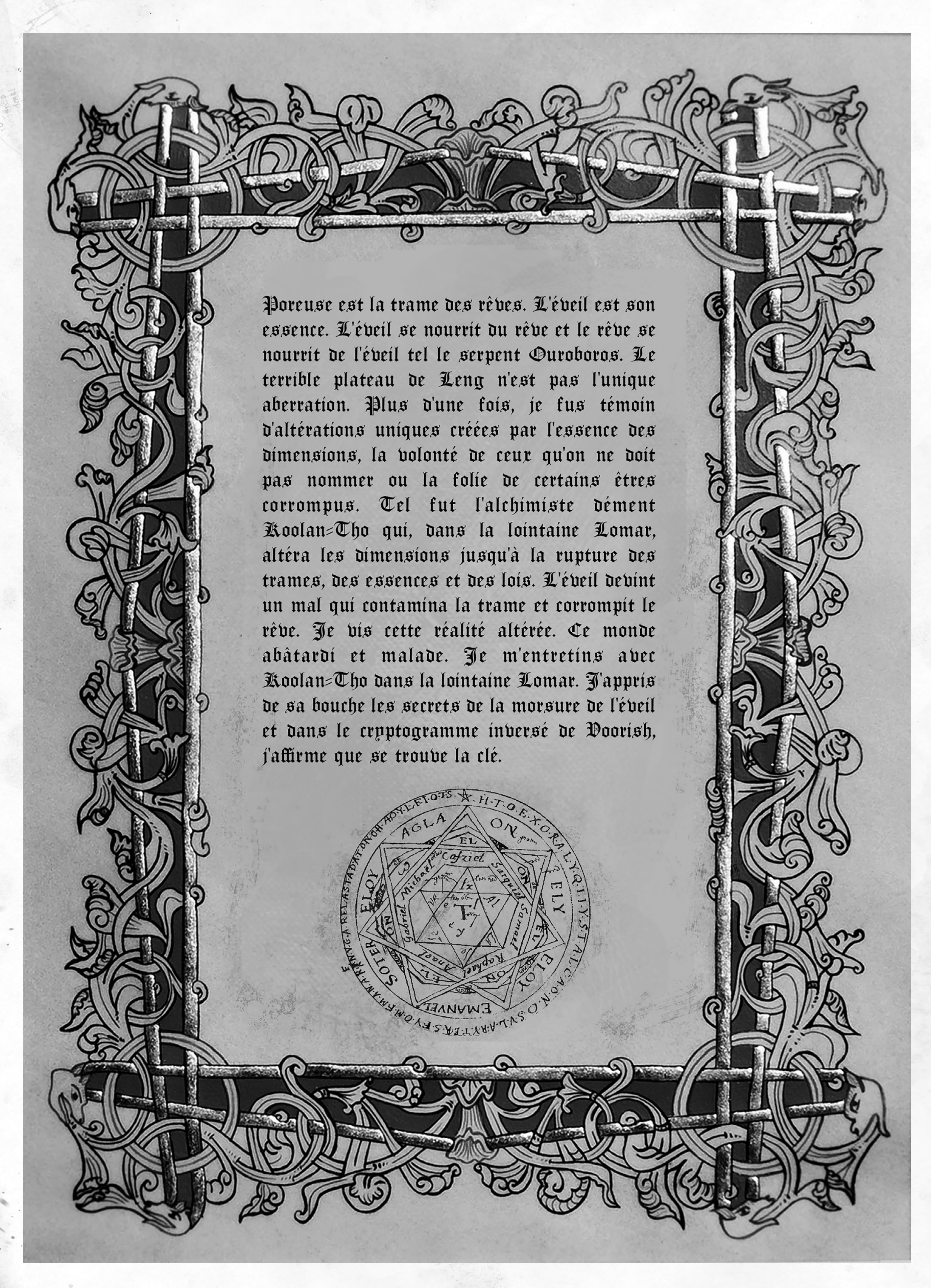
SCÉNARIO 5 : Le Vice et la Vertu

La charge des seigneurs protecteurs

De mémoire de rêveur, la vallée du Skaï a toujours été protégée par les seigneurs protecteurs. Personne ne sait d'où ils viennent. Ils semblent avoir été enfantés par la vallée pour faire régner l'harmonie dans cette partie des Contrées du Rêve.
Il y a toujours quatre seigneurs protecteurs. Lorsque l'un d'entre eux décède, les autres se mettent en quête d'un remplaçant.
Les seigneurs protecteurs enquêtent et jugent. Ils sont missionnés par les bourgmestres de la vallée ou peuvent se saisir de n'importe quelle affaire. Seul Ulthar dispose de son propre système judiciaire. Le reste de la vallée est du ressort des seigneurs protecteurs. Ils interviennent également lorsqu'une créature menace l'équilibre de la vallée.
Les seigneurs protecteurs enquêtent ensemble et jugent ensemble. Pour appliquer une sentence, il est en effet nécessaire que les quatre juges parviennent à un consensus.
Ils bénéficient d'un statut très particulier dans la vallée. Ils ne sont pas rémunérés pour leur charge, mais chaque commerçant et chaque aubergiste est heureux de leur offrir ce dont ils ont besoin.

Aide de jeu n°1 :
La charge des seigneurs protecteurs

Aide de jeu n°2 :
Grimoire trouvé chez Tobol


Poreuse est la trame des rêves. L'éveil est son essence. L'éveil se nourrit du rêve et le rêve se nourrit de l'éveil tel le serpent Ouroboros. Le terrible plateau de Leng n'est pas l'unique aberration. Plus d'une fois, je fus témoin d'altérations uniques créées par l'essence des dimensions, la volonté de ceux qu'on ne doit pas nommer ou la folie de certains êtres corrompus. Tel fut l'alchimiste dément Koolan-Tho qui, dans la lointaine Lomar, altéra les dimensions jusqu'à la rupture des trames, des essences et des lois. L'éveil devint un mal qui contamina la trame et corrompit le rêve. Je vis cette réalité altérée. Ce monde abâtardi et malade. Je m'entretins avec Koolan-Tho dans la lointaine Lomar. J'appris de sa bouche les secrets de la morsure de l'éveil et dans le cryptogramme inversé de Voorish, j'affirme que se trouve la clé.

SCÉNARIO 6 : La Malédiction de Leng

Aide de jeu n° 1

Des amis d'enfance

Vous avez grandi à la campagne, à plus de 60 km de la première ville, du premier cinéma, du premier commerce. Ainsi, dès les premières années d'école, votre petit groupe s'est formé et vous ne vous êtes jamais quittés. Vous avez vécu des milliers d'aventures dans les champs, à vous inventer des histoires de chevaliers, de cow-boys, de militaires, de monstres, etc. Vous avez construit des centaines de cabanes dans les arbres. Aussi loin que remonte votre mémoire, vous êtes inséparables. Les années universitaires auraient pu sonner le glas de votre petit groupe, mais vous êtes toujours restés en contact. Dès que cela est devenu possible, vous avez fait en sorte que votre activité professionnelle vous rapproche à nouveau.

Votre groupe est très soudé. Vous partagez un goût pour la rêverie, les histoires, le rire, les jeux. Vous n'avez jamais laissé aucun problème entraver votre amitié. Vous êtes francs et attentionnés les uns envers les autres.

Vous partagez tous vos secrets. Ainsi, vous savez que chacun d'entre vous a appris à vivre avec une phobie. Cette phobie s'est imposée à vous étant enfants, durant une même nuit. Cet étrange mimétisme a contribué à resserrer les liens qui vous unissent.

Rappelle-toi le chat qui t'avait volé ton sac de billes. Tu l'as pourchassé de longues heures sur les toits d'Ulthar sous la lune gibbeuse. Ton rire s'envolait par-dessus les nuées.

La lumière était aveuglante sur le port de Celephaïs. Tu regardais les voiles blanches en partance pour Oriab ou Inquanok. Te souviens-tu du mendiant qui s'était approché de toi ? Vous avez parlé longuement et tu n'as compris que plus tard qu'il s'agissait du roi Kuranès.

Tu as fait route pendant un temps avec la compagnie des sombres rôdeurs de Mère Sourire. De Akurion à Kadathéron vous avez voyagé au pays de Mnar. Tu n'as pas pu oublier ce jeune garçon cornu qui t'a appris à jongler, à chanter et à rêver.

Quelle incroyable animation. Le port de Thran bourdonnait d'activites. Tu étais venu(e) avec tes amis pour assister au duel des rois. Te souviens-tu du merveilleux cadeau que t'a fait ce marin barbu à qui tu avais raconte une histoire ?

Aides de jeu n°2 à 5

Aides de jeu n°6 et n°7

J'ai poussé un bouquet de fougères multicolores et une centaine de papillons bleus et roses a commencé à danser autour de moi. Je me suis approché(e) du palais d'ivoire sans prendre le temps de m'attarder sur les bas-reliefs d'une finesse exceptionnelle qu'on distinguait aux pieds des colonnes.
À l'intérieur du temple, la température était moins élevée. Personne n'était entré ici depuis bien longtemps. J'ai décidé de m'avancer vers le bassin d'eau claire qui trônait au centre de la pièce. Le petit pygmée de la jungle de Kled m'avait bien dit qu'en regardant dans le bassin sacré, je trouverais réponse à mes questions.

Je me suis enivré(e) de beauté sur les rives de la rivière Ouxranos.
Les fleurs composaient un merveilleux bouquet aux senteurs sans pareil. C'est ici que j'ai vu pour la première fois le vol majestueux des dragons papillons.
Je les ai suivis jusqu'à une petite ferme sur les hauteurs.
Le soleil se couchait et la rivière se teintait d'or.
J'ai frappé à la porte.
Cette dernière s'est ouverte et une vieille femme m'a demandé d'entrer.
Je savais que je n'avais rien à faire ici, cependant je voulais tellement revoir un dragon papillon.

Aides de jeu n°8 et n°9

Je me promenais dans la ville de Zar. J'espérais y trouver mon professeur d'escrime. Tout était sombre et la moindre source de lumière me semblait étouffée.
J'approchai d'un temple en ruine. Ses colonnes de marbre gisaient sur le sol. Cinq enfants étaient assis sur l'herbe à proximité.
Ils jouaient à un jeu étrange baptisé « Qui suis-je ? ».
L'un d'entre eux me demanda si j'étais vivant(e) ou mort(e). Le second me posa la même question ainsi que les trois autres. Je compris qu'aucun d'entre eux n'avait de mémoire. Je décidai alors de changer les règles du jeu.
C'est uniquement à ce moment que je sentis derrière moi la présence d'une autre personne.

Nous naviguions depuis six jours sur la mer cérénérienne. Les embruns nous caressaient. Un soleil flamboyant nous séchait la peau.
Le bruit des cordages. Le vent du large et l'odeur inoubliable de la haute mer.
J'avais fait la connaissance du jeune mousse. Il prétendait venir de Mnar.
Pour me le prouver, il me montra une étrange pierre en forme d'étoile.
Un jour sans vent, nous décidâmes de passer le temps en jouant aux dés. Il misa son étrange pierre et je fus obligé(e) de mettre en jeu ce que j'avais de plus précieux.


L'horloge de Bengali-Shé ne marque ni l'avant ni l'après. Son mécanisme suit sa propre musique. Son rythme est celui du vent, de la lumière, du courant, du rêve. Son tic-tac est une pulsation cthonienne que chacun comprend de manière intuitive et atavique. Les Bengalis l'utilisent avec prudence, car celui qui modifie le rêve modifie le temps. Celui qui modifie le rêve modifie l'espace. Les Bengalis savent que les aiguilles sont des leurres, car seul le rêve dicte sa loi. Ainsi, le haut rêveur fera confiance au rêve et non aux aiguilles. Il utilisera

l'horloge de Bengali-Shé avec la déférence du pénitent qui entre dans le temple des dieux.

Prends garde à la réalité. Elle se joue de toi. Elle s'efface comme s'efface le rêve.

Dis-toi que tu rêves. Persuade-toi que tu rêves. Alors, tu pourras rêver.

Si tu veux un fruit, si tu vois un fruit, tu as un fruit.

Oublie les lois fondamentales du temps et de l'espace. Trouve la cohérence de ton univers. Alors tu pourras survivre.

Il vient avec ses cauchemars. Tu dois t'en débarrasser ou ses cauchemars auront raison de toi.

Ce n'est pas parce que tu n'as jamais vu de porte de derrière qu'il n'y a pas de porte de derrière. Ce n'est pas parce qu'il n'y a pas de fenêtres au rez-de-chaussée qu'il n'y en aura jamais.

SCÉNARIO 8 : L'Onirographe

Aide de jeu n°1 : *Article* des Dernières Nouvelles *daté du 18 septembre 1920*

Une tentative de meurtre aussi grotesque qu'inexplicable !

Nous pouvons nous demander ce qui a bien pu pousser cet homme jusqu'ici sans histoire à se précipiter un couteau à la main sur une vieille femme. Heureusement pour cette dernière, l'homme visiblement ivre a trébuché et n'a fait aucun mal à cette dame. Il s'agit de la troisième tentative du même acabit commise ce mois-ci. Un tel acte semble inexplicable sinon sous l'effet de la boisson. Au vu de l'état de l'accusé (souffrant de tuberculose) et de sa conduite apparemment irréprochable jusqu'alors, le tribunal a décidé de faire preuve de clémence sur ce qui semble n'être qu'une crise passagère de folie. Le prévenu, ayant exprimé un repentir sincère et acceptant d'observer les bonnes mœurs en évitant dorénavant tout excès de boisson alcoolisée, a été libéré. Nous espérons qu'il s'agit bien du dernier acte de cette série grotesque.

Hugo Wolfman

DNA - 18 septembre 1920

Aide de jeu n°4 : *Note de recherche*

Je viens de finir Sept ans parmi les Indiens, et la mention des pouvoirs de la kampa me redonne enfin de l'espoir pour rejoindre les Contrées du Rêve dont je suis exclu depuis ce malheureux accident, survenu à la montagne de la mort. Il faut que je me procure cette fleur blanche qui ressemble d'une manière troublante à un oiseau. Ils la faisaient infuser quelques minutes dans de l'eau chaude et c'est en buvant ce liquide âcre que les Indiens parvenaient dans le monde des rêves.

Aide de jeu n°2 :
Le carnet d'Hippolyte

- 9 juillet : recueil des rêves de Blanche Loris, rien d'exceptionnel.
- 11 juillet : un sujet intéressant, Robert Fortin.
- 12 juillet : j'ai parcouru les rêves de Robert Fortin et je m'y retrouve plus que je ne pensais.
- 3 août : Jean Lamour, des rêves de richesse et de gloire.
- 18 août : Gustave Stoskopf – quelle chance ! Un sujet exceptionnel dont les rêves sont tous empreints d'une luxure sans pareille. Je dois le faire revenir.
- 19 août : Gustave Stoskopf a accepté de revenir ! J'ai essayé d'atteindre le plus profond de son esprit, il y a de quoi remplir des dizaines de volumes ! C'est inespéré !
- 24 août : Jeanne Delamarre – rien de bien intéressant, mais j'aurai peut-être davantage de chance avec son mari demain.
- 25 août : Octavius – aussi insipide que sa femme, je me demande s'il ne faudra pas enlever leurs rêves du Révaneum.
- 27 août : Célestin Chanel – un jeune homme à l'imaginaire fertile, des récits où la terre se mêle à la mer et où la mer devient une mère qui nous engloutit.

- 1er septembre : Lucien Maler, un peintre à l'imaginaire débordant – des contes macabres.
- 7 et 8 septembre : j'ai passé deux jours dans le Révaneum. Je ne sais s'il s'agit ou non d'un défaut de mémoire, mais en rêvant les rêves emmagasinés, j'ai toujours l'impression qu'ils ne correspondent plus tout à fait au souvenir que j'ai de la version originale.
- 13 septembre : – quels rêves étranges !
- 14 septembre : Jean Firmin, rien d'intéressant.

Aide de jeu n°3 :
Lettre de Freud

Cher Hippolyte,

Je souhaite que vous passiez me voir à Vienne car j'ai des doutes sur la possibilité que vous soyez véritablement privé de la faculté de rêver. Il s'agit selon moi plus vraisemblablement d'une incapacité à vous remémorer les rêves que vous avez vécus. Comprenez-moi, aucun homme ne peut vivre sans rêver. Si c'était le cas, nous aurions affaire à une bête ou à un dieu ! Les rêves sont une partie absolument vitale de notre psychisme et, sans eux, il nous est impossible d'expulser les pulsions qui nous assaillent continuellement sans les réaliser.

Imaginez-vous ce que cela représente : au lieu de vivre ses pulsions et de les réaliser sur un mode onirique – donc sans véritable passage à l'acte de nos pulsions agressives, de nos envies de meurtre, de viol, d'inceste et pire encore ! – je suis persuadé qu'un individu privé de la possibilité de rêver devrait passer à l'acte et violer ou tuer pour apaiser son esprit en proie à ces pulsions continuelles.

Quand bien même il arriverait à y résister un temps, leurs assauts redoubleraient d'intensité le lendemain et il serait bientôt forcé de passer à l'acte.

Sigmund Freud

LE JEU DE ROLE D'EPOUVANTE DANS L'UNIVERS D'H.P. LOVECRAFT

L'Appel de CTHULHU

ORIGINS AWARD
HALL OF FAME



Médiéval

Victorien

Années 20

Moderne

Futuriste







MURMURES PAR-DELÀ LES SONGES

Murmures par-delà les songes est un recueil de huit scénarios inédits et tous en lien avec les Contrées du Rêve, un univers onirique imaginé par le maître de l'horreur H.P. Lovecraft. Ils peuvent être joués de manière indépendante ou bien intégrés dans une campagne de votre cru.

- "Le trésor des doges" - Éric Dubourg
  Le vol d'un pendentif vénitien emporte les investigateurs jusque dans les Contrées du Rêve.
- "La vapeur des soupirs"- Tristan Lhomme
  Certains rêveurs se font des ennemis dans des coins innatendus. Les personnages retrouveront-ils la demoiselle en détresse et parviendront-ils à la sauver ? Mais au fait… que veut dire « en détresse » dans les Contrées ?
- "Entre deux rêves" - Raphaël et Alicia Hamimi
  Artistes itinérants dans le Rêve, les investigateurs doivent lever le voile sur de sinistres menaces.
- "La morte et le chevalier" - Tristan Lhomme
  Des rituels mortuaires s'entourent toujours d'obstacles à surmonter. D'autant plus quand cela se passe dans les Contrées du Rêve.
- "Le vice et la vertu" - Cyril Puig
  Seigneurs protecteurs dans les Contrées, les investigateurs doivent préserver l'intégrité de la trame onirique frappée par un mal étrange, tout au long d'un voyage aussi dangereux qu'innatendu.
- "La malédiction de Leng" - Cyril Puig
  Quand certains endroits du monde reposent sur une réalité instable…
- "Rêve d'antan" - Tristan Lhomme
  Quand un rêve à l'intérieur d'un rêve est aussi redoutable que la plus sombre des réalités.
- "L'Onirographe" - Éric Dedalus
  Un étrange dispositif susceptible d'accaparer les rêves conduit les investigateurs à rencontrer un personnage incapable de rêver.

Murmures par-delà les Songes est surtout une création originale de six auteurs français et le premier recueil du genre dans les Contrées du Rêve pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu.

Prix public conseillé **30 €**

ISBN 978-2-37374-014-1
9 782373 740141







